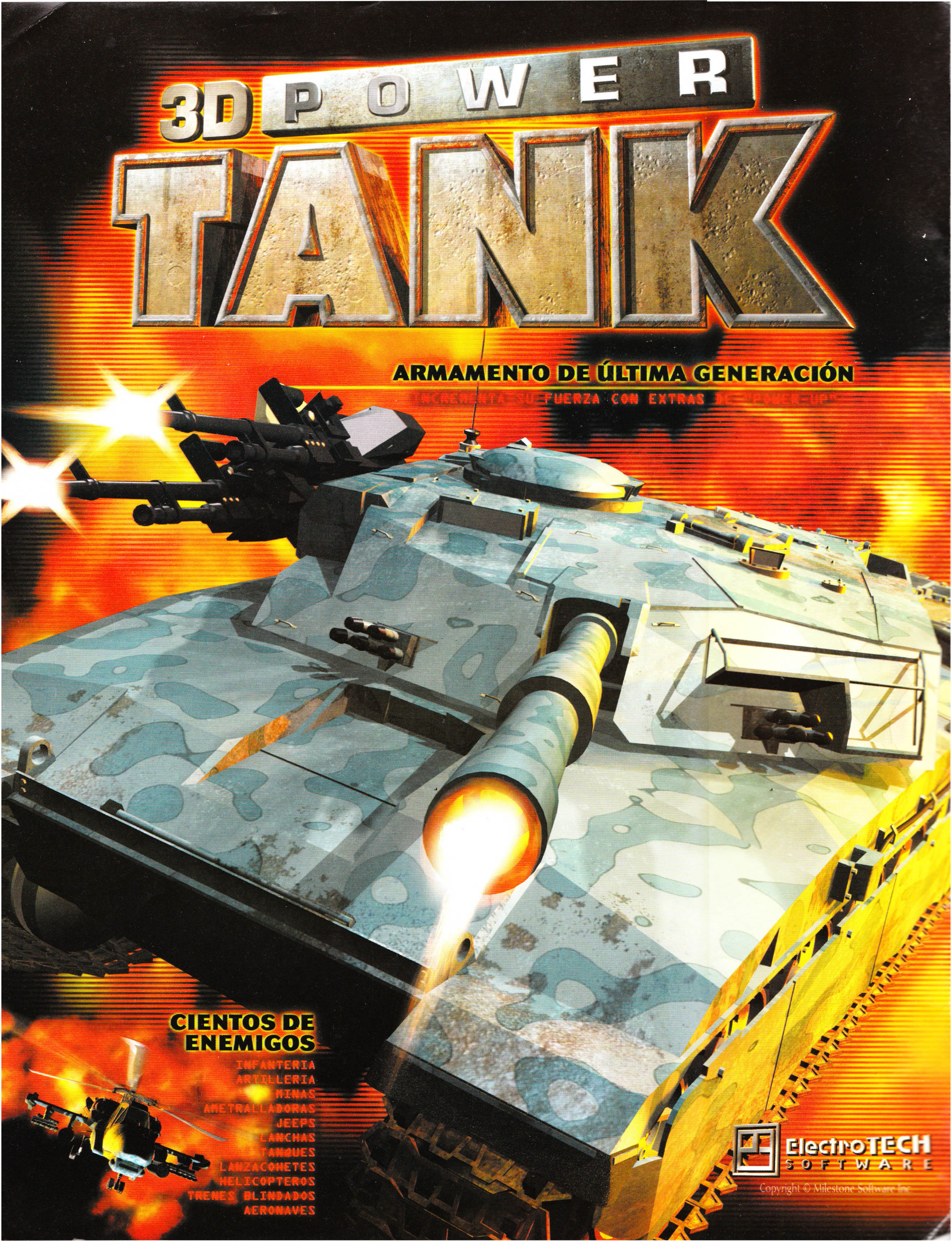


Sólo 375 Ptas.
2,25 €
PC PlayStation PS2 Nintendo 64 Game Boy Color Dreamcast y mucho más...
Año II - Nº 16
Juegos & Cía.
Test PSX PS2 PC
FIFA 2001
Puntual a la cita
Reportaje PSX
Final Fantasy IX
Regreso a los orígenes
Test DC
Shenmue
Una aventura de verdad
Comparativa PC
Cleopatra vs. The Conquerors
En busca de la supremacía
Especial Disney
Apuesta por la fantasía
Todos los juegos para estas Navidades
Pokémon Pinball
¡Consejos y trucos para capturarlos a todos!
Todos los trucos para tus juegos favoritos
8 424094 810031 00016


3D POWER
TANK
ARMAMENTO DE ÚLTIMA GENERACIÓN
INCREMENTA SU FUERZA CON EXTRAS DE "POWER-UP"
CIENTOS DE ENEMIGOS
INFANTERIA
ARTILLERIA
MINAS
AMETRALLADORAS
JEEPS
LANCHAS
TANQUES
LANZACOHETES
HELICOPTEROS
TRENES BLINDADOS
AERONAVES
ElectroTECH
SOFTWARE
Copyright © Milestone Software Inc

PON ORDEN EN LOS LUGARES MÁS PELIGROSOS DEL PLANETA



Juegos & Cía.

Nº 16

Sumario

Actualidad

Juegos



La primera epopeya *on-line* de la historia de las consolas.

Especial Disney

Disfruta con los nuevos títulos de la fábrica de sueños infantiles.



Mendienta es el encargado de poner la cara a esta nueva versión de FIFA.



Oro parece, plata no es... ¿acaso es el nuevo juego de Namco para PS2?



Mete la *quinta* velocidad con uno de los primeros títulos de PS2.

Expediente X

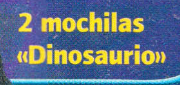
A pesar de los años transcurridos y de las cosas que hemos visto seguimos desconociendo qué resortes mueven este *tinglado*: FIFA vuelve a casa por Navidad de la mano de Lara Croft, Carmageddon, Spyro y otros tantos personajes que, por lo visto, deben viajar con RENFE en los días azules para que les salga más barato el trayecto. Por si fuera poco, tenemos una amiguita nueva en la oficina, se llama PS2 y a estas alturas no sabe si estará en las tiendas, en los almacenes de Sony esperando a su amigo *prerreservado* o en el limbo de los inocentes soñando con ser vendida. El caso es que esto se mueve demasiado rápido y por el camino somos los usuarios los atropellados por tanto *Pokémon*, *Ridge Racer*, *Tekken*, *Shenmue* o *Command & Conquer*. ¿Qué hacemos? Pues lo mejor que se nos ocurre es lo de siempre: jugar.

La Redacción

Juegos & Cía. So

Se acerca la Navidad, y los Reyes Magos se han dejado por el camino una gran cantidad de regalos que hemos recogido para vosotros: mochilas, juegos, periféricos y figuritas de Digimon Acción.

Crimson Skies — Pág. 70



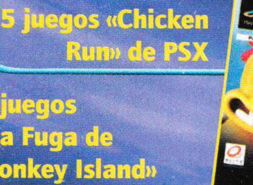
2 mochilas «Dinosaurio» — Pág. 15



3 Joystick & Pad de Saitek para PC — Pág. 88



Pág. 73



5 juegos «Chicken Run» de PSX

5 juegos «La Fuga de Monkey Island» para PC



12 figuritas Digimon Acción

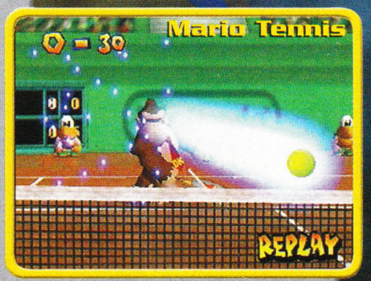
...rteos



Después de dos años ya era hora de que pudiéramos disfrutarlo en PC.



La mayor aventura jamás contada en... ¡un completo INGLÉS!



Zurdazos de revés y globos imposibles es lo que nos trae este cartucho.



Coge el bronceador y tírate en la playa a echar un partidito.



Aprende a manejar a estas bestias y si hace falta... mira algún truquito.



El primer juego *on-line* totalmente desarrollado en España. ¡*Casi na*!

Otras...

Blade se retrasa





Cuando realmente parecía que «Blade» iba a llegar en tiempo y forma, resulta que llega Codemasters –su distribuidor a nivel mundial– y decide retrasar el lanzamiento hasta finales de Enero o principios de Febrero.
La excusa es simple: si en España ponen a la venta «Blade» en Noviembre, temen que medio mundo esté infestado de copias piratas para cuando salga al otro lado del atlántico y del canal de la Mancha. El problema es que después de haberlo jugado y de soñar con sus virguerías, añorábamos unas Navidades encerrados en casita pegando mandobles a todo lo que se moviera. ¡Snif, snif!

Alien Resurrection



Fox Interactive trae con un retraso –frente a la película– considerable la interpretación jugable de «Alien Resurrection», esa cuarta entrega de la maravillosa saga peliculera que nos enseñaba con bastante poco éxito como unos científicos locos lograban clonar a la teniente Ripley y, en el intento, mezclar su ADN con el de un Alien.
A bote pronto, y por lo jugado con la versión *beta* de PlayStation, «Alien Resurrection» toma el mismo modo de juego del legendario «Alien Trilogy» que pudimos disfrutar años ha para otros sistemas. Sangre, animales sedientos de carne humana y mucha oscuridad... tanta que sus programadores nos recomiendan que las partiditas las realicemos con las luces bien apagadas y la puerta de nuestro cuarto *cerrado a cal y canto*. En la pantalla podéis leerlo. ¡Uy madre, qué miedo!



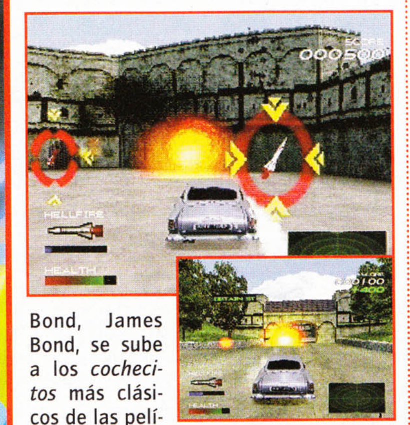
Un Western genuino

Hace unos días visitamos a los responsables de «Desperados», un título que puede romper bastante moldes cuando aparezca el año que viene.
A bote pronto se trata de un «Commandos» en el oeste, lo que quiere decir que vamos a poder manejar desde cuatreros sin escrúpulos hasta Sheriffs con sus oficiales en busca de forajidos. El sistema de juego, por tanto, mezcla la estrategia con la acción dentro de unos escenarios absolutamente maravillosos. La perspectiva isométrica se ve aderezada por unos movimientos y posibilidades de acción casi infinitas.
El mes que viene os ampliaremos los detalles de un viaje que supuso para Gus –en la foto– el entrar en contacto con seres que no hablaban su idioma...





007 Racing



Bond, James Bond, se sube a los *cochecitos* más clásicos de las películas y se monta un juego donde lo importante es conducir y destrozar todos los objetivos que nos imponen.
Por la *beta* que hemos probado no es un título especialmente complejo ni presenta novedades sustanciales a otros desarrollos parecidos... pero al menos encarnamos el papel de guaperas.

Ready 2 Rumble Round 2

Si la primera parte ya nos dejó un buen sabor de boca, la segunda retorna a Dreamcast y PS2 con nuevos personajes y ¡oh, milagro! un apartado técnico sensiblemente retocado que se nota, sobre todo, en los movimientos de los personajes y en la suavidad de los entornos. Algunas segundas partes son buenas.





3,2,1 A Pitufar

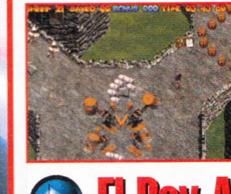


Si os decimos la verdad, nadie de la redacción ha imaginado nunca a *Papá Pitufo* montando un *kart* en PSX y pegándose con el *Pitufo Dormilón* por la primera plaza de la carrera. Ahora ya podemos hacer realidad ese sueño con un título muy básico –por lo que hemos probado– pero que gustará a los *peques*.

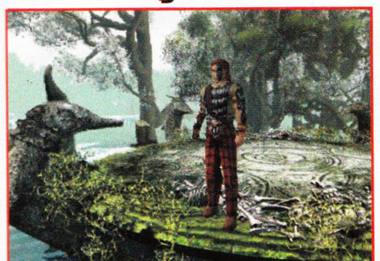
Sheep

Las ovejas lerdas llegan por fin a España tras un retraso de casi un año, donde han aprendido a morir todas juntas bajo el control de un aprendiz de pastor que no sabe por dónde se anda. Tanto PC como PlayStation le verán llegar estas Navidades con su cargamento de simpleza.





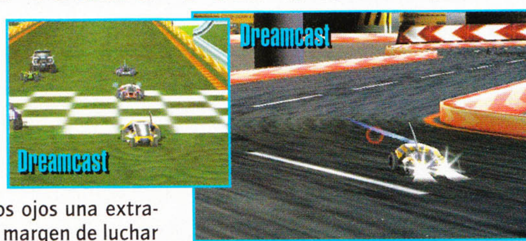
El Rey Arturo



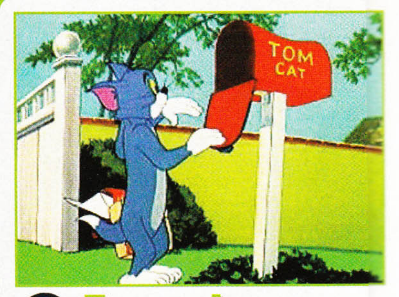
Cryo sigue desarrollando historias clásicas protagonizadas por personajes de alta alcurnia. El Rey Arturo vuelve a ser el protagonista de un juego que mezcla la magia con la maravillosa ambientación medieval de Inglaterra. Estará disponible para PC.

Pisa a fondo con Stunt GP

«Stunt GP» es un título que llega con la aureola de desembarcar en un montón de formatos a la vez. Y todos curiosamente de *última generación*. PS2, Dreamcast y PC verán con buenos ojos una extrañas carreras donde al margen de luchar por la primera posición, debemos ejecutar las cabriolas más imposibles y obtener puntos y bonificaciones.
La idea es atrayente si tenemos en cuenta que existen otros juegos que buscando lo mismo –es decir correr y hacer algo más– han terminado atropellando peatones a *diestro y siniestro*.
Por el momento «Stunt GP» es infinitamente menos sanguinario...


Dreamcast
Dreamcast


PlayStation 2

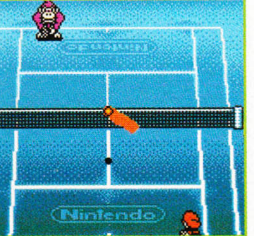


Tom y Jerry



El roedor más escurridizo y el minino más repelente unen sus fuerzas en un juego de PlayStion que huele a entretenimiento del bueno. Y es que después de echar unas partidas nos ha recordado a un tal «Spy vs Spy» y eso nos gusta. ¡Ven aquí ratoncito...!

Mario Tennis





Aunque este mes os comentamos la versión de Nintendo 64, en Japón ha hecho acto de presencia el mismo juego en Game Boy Color. Aunque no os lo creáis, hemos jugado con él y es EXACTO al cartucho de 64 bits. Ahora solo falta que llegue a España...

Lego



La compañía de los puzzles y las piezas va a poner a la venta «Lego Racers» para Game Boy Color y «Lego Stunt Rally» para PC. En este último podremos hasta diseñar nuestros circuitos encajando las piececitas de colores. ¡Chachi!



Negocios de altura

Airline tycoon



Si crees que los retrasos aéreos son una forma de maltratar a los benditos pasajeros, hazte cargo de una compañía aérea e intenta gestionarla para que, entre otras cosas, dé beneficios a sus inversores. *Mucha tela* para mentes tan acostumbradas a pegar tiros porque sí...



TV Star

Esta es la otra cara de la moneda: la televisión y los shows. Aquí sólo tenéis que estar pendiente de los índices de audiencia y de vuestra cadena competidora: si ellos ponen Pokémon, vosotros tenéis que contraatacar con los digimon. Pero hay veces que un buen documental...

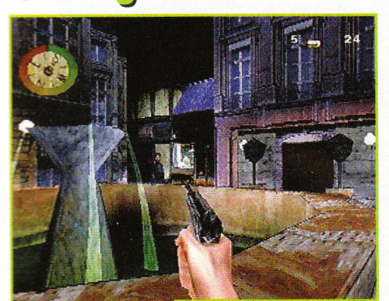
Wall Street Trader



Ahora que la bolsa está de moda no nos vendría mal entrenar con el dinero virtual de este juego y probar a ver cómo se comportan los mercados financieros cuando estornuda el presidente de los EE.UU. Un simulador puro y DURO reservado a verdaderos *tiburones*...



Medal of honor Underground





La Segunda Guerra Mundial sigue dando argumentos a las compañías de juegos. Y más cuando la primera parte de este juego, «Medal of Honor», trae consigo el aval de haber sido un éxito en bastantes países.
Esta segunda parte vuelve a enfrentarnos en territorio aliado contra las tropas nazis en un *shooter* bastante simplón pero lleno de objetivos y armas que hacer explotar en los sitios más peregrinos.
En diciembre verá la luz en España...

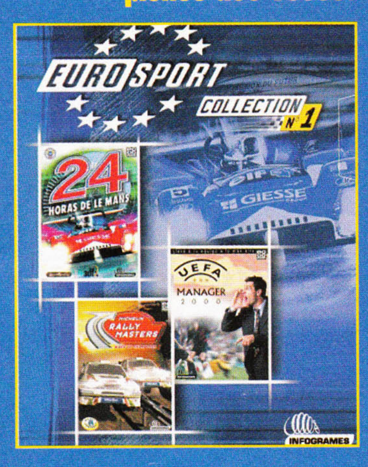
Sega GT

A pesar de llevar un tiempo por tierras japonesas, Sega está ultimando el lanzamiento Español de una de las apuestas más importantes en el género de la simulación. Efectivamente, la versión Pal de «Sega GT» incluye cambios en algunas *intros* y en determinados modelos de coches. Marcas mucho más *occidentales* como Renault ceden sus modelos a la noble causa de crear una escudería para hacerla ganadora dentro del mundo de las cuatro ruedas.



Otras...

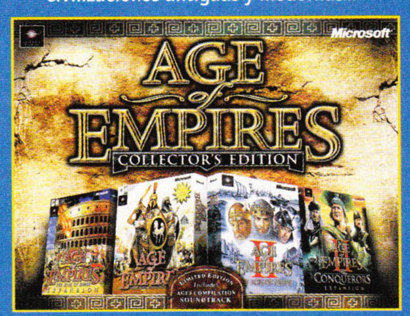
¡Por este precio no me lo pienso dos veces!



Infogrames ha puesto a la venta un juego-so *pack* con tres lanzamientos bastante modernos y muy diferentes entre sí, que guardan relación únicamente por su temática deportiva. Su precio es de 5.990 ptas.

Collector's Edition

Microsoft ha tenido la genial idea de juntar todas las partes de su exitazo «Age of Empires» en un solo *pack* con cuatro CD. Lo mejor de todo es que vamos a poder disfrutar de la banda sonora para escucharla cuando queramos en casa o el coche.
El precio será de 9.990 ptas. y es un buen momento para analizar todas las civilizaciones antiguas y modernas...



Cuidadín con Gift



Este *diablillo* llegará próximamente a nuestras pantallas con dos versiones radicalmente distintas pero con muchos toques de humor. Y es que a este engendro rojo le ha dado por parodiar a los grandes títulos del videojuego con la única intención de demostrar a esas consagradas figuras que él puede ser, perfectamente, uno de los privilegiados que tengan a sus espaldas miles y miles de *fans* en busca de sus aventuras. A ver si le sale bien la apuesta al pobrecillo...



Bases en la pág. 98.

Lo Caliente

¡LANZAMIENTO REAL?

A día de hoy, Sony sigue sin confirmar si habrá unidades de su consola en las tiendas el próximo 24 de Noviembre. Tras consultar con algunas tiendas de la capital sobre los plazos que Sony les ha dado para tener máquinas a la venta, todos han coincidido en señalar que a día de hoy, Sony no ha garantizado la llegada de unidades hasta... ¡el 2001!

Otras...

Batman of the Future

Este personaje de cómic que nace del éxito de su hermano mayor protagoniza un videojuego de esos que no han debido causar estragos en las neuronas de los programadores. En él nos limitamos a estirar la para para alcanzar los endebles cuerpos de los mutantes enemigos en un desarrollo *beat'em up* bastante *sobao*.



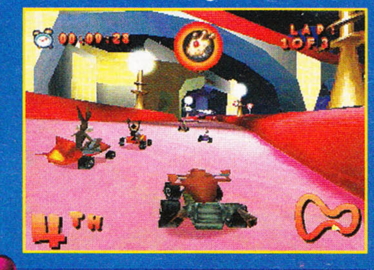
De todo modos será mejor esperar a la versión final para criticar más.



Looney Toons Racing

Si en la página anterior os hablamos de unos Pitufos que se suben en unos cochecitos de juguetes, ahora les toca el turno a toda la cohorte de *descerebrados toons* de la Warner Brothers.

Y es que eso de pasar por las plataformas y, al rato, darse un *rulo* por los curcuitos de una competición de *kart* debe ser como un *verdad* que las compañías respetan como si de una religión se tratara.



Mickey's Speedway USA

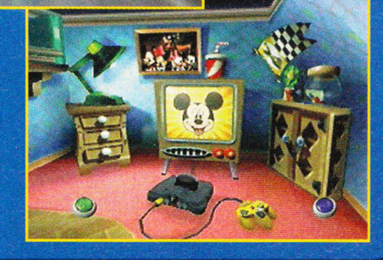
Hace unos meses pudimos disfrutar en Game Boy Color con una cosa parecida. Ahora, Rare coge el *engine* de «Diddy Kong Racing» y mete a todos los chicos Disney en la parrilla de salida.

Si leéis estas líneas lo más seguro es que los ojos se os vayan hacia las noticias que hemos dado de los Pitufos y los *toons de la Warner* pero para ser justos, estas





carreras de Mickey & Cía. nos recuerdan más al glorioso «Mario Kart 64» que a un *pastiche* oportunista. ¡Rare!

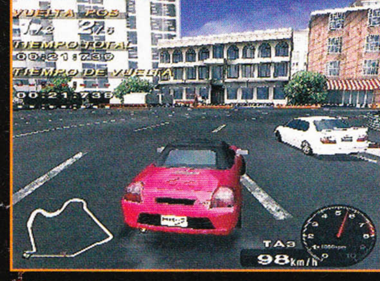


Próximos lanzamientos de PS2

Driving Emotion Type-S



Mira que lo hemos cargado veces y seguimos sin encontrarle la gracia. A pesar de su acabado técnico, que no es muy llamativo, el control de los coches en la *beta* que hemos probado es bastante raro y aleatorio. Pero es tiempo de esperar a ver lo que realmente incluye la versión Pal de este primer simulador de Electronic Arts para PS2.



Gungriffon Blaze



Este juego de Mech –así llaman algunos a estos *roboces*– es una nueva creación de la compañía japonesa Game Arts y que tiene a sus espaldas un buen *zurrón* de éxitos. En esta ocasión manejamos los designios de un monstruo metálico que debe ir poniendo orden por el planeta sin olvidarse de que el bien debe prevalecer sobre el mal. Efectos gráficos más o menos espectaculares y explosiones de un calibre considerable es lo más destacado que hemos visto...

Silpheed 2



Hay juegos a los que debe dar igual lo que hagan con ellos. «Silpheed» fue un *matamarcianos* COLOSAL para Mega CD que cuenta ahora con una segunda parte en PS2. Por lo que hemos jugado dan ganas de echarse a llorar por su dificultad pero en el apartado gráfico, técnico y de juego mantiene un nivel IMPRESIONANTE. Para los amantes del género puede convertirse en el mejor. ¡A disparar que son dos días!



Smuggler Run

Cuando cargamos la beta de este juego nos llevamos una grata sorpresa. Y no porque su dinámica nos parezca la bomba: es el típico juego de cazar al coche que haya capturado la bandera... o lo que sea. La sorpresa llegó al verlo traducido y cuando comprobamos el enorme entorno 3D que rodeaba a nuestro vehículo: era inmenso y la vista se perdía sin que faltara un solo polígono.

«Smuggler Run» es un *pseudo* juego *multiplayer* que se practica *off-line* y que resulta, sobre todo, divertido. El mes que viene mucho más.





F1 Racing Championship

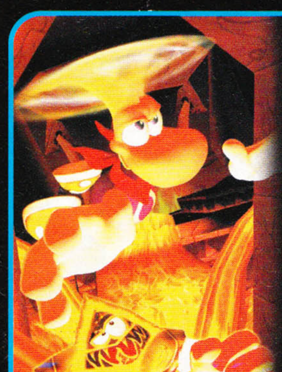
Ubi Soft sigue lanzando juegos de Videosystem y, por tanto, de fórmula uno para todas las plataformas conocidas.

PS2 contará con una versión de clásico que, aunque no hemos podido *testear*, recrea el campeonato del mundo de 1999 con 16 circuitos, 22 pilotos y 11 escuderías oficialísimas.

A nivel técnico es de esperar que notemos el cambio de consola y ese potencial técnico que tiene pero que aún no hemos podido probar seriamente. Su lanzamiento está previsto para las Navidades... léase Diciembre.



Rayman Revolution



Estrenar una nueva consola y dejarla abandonada sin un «Rayman» es casi inconcebible. Por eso, Ubi nos va a quitar el trance con una especie de «Rayman 2» personalizado para PS2. Tiene niveles nuevos, exclusivos de esta consola y no cuenta con opciones *on-line* –como en algún sitio se dijo– a pesar de que mantiene la base argumental ha variado considerablemente el uso de algunos objetos y modos de completar los niveles.







El mapa de la derecha es esencial para no perdernos.

Enemigos temibles y grotescos...

Los *Rangers* cuentan con armas muy potentes.

¡Hay que verlo para creerlo! Luchar contra este dragón...

Los *Force* no son muy buenos cuerpo a cuerpo.

PHANTASY STAR ONLINE

El futuro de los juegos On-line para consolas

Si «Chu Chu Rocket!» nos ha sabido a poco y no estamos muy interesados en «Quake III Arena» -¿?- «Phantasy Star Online» nos convencerá seguro...

Si hace unos años nos hubieran dicho que podemos disfrutar hoy mismo de un «Phantasy Star Online» lo más probable es que nuestra risa se hubiera *escuchado en Parla*. Pero amiguitos, Yu Suzuki sabe el hardware que tiene entre manos y ha tirado el mito de que los juegos *on-line* no pueden salir del PC. «Phantasy Star Online» no se puede considerar una continuación de una saga con cuatro capítulos que han pasado por Master System y Mega Drive y que todavía resisten el paso del tiempo. En «Phantasy Star Online» no tendremos personajes predefinidos sino que seremos nosotros los que elijamos su aspecto y categoría. La aventura se desarrolla en diferentes fases a las que accederemos desde una plataforma donde debemos concretar un grupo. Ya dentro, cada personaje ha de adoptar su rol y comportarse como lo que es. Si somos un *Hunter* nuestra posición ha de ser cercana a los enemigos y utilizaremos ataques cuerpo a cuerpo. Si por el contrario nos gusta mantener la distancia nuestro personaje debería ser un *Ranger* que apoya al equipo a base de ataques con pistolas.

Si cualquiera de nuestro grupo muere, debemos contar con un *Force*, que no es otra cosa que una especie de mago que cura las heridas. «Phantasy Star Online» saldrá en Japón el 21 de Diciembre y la versión europea está planteada para principios del año que viene. ¡Larga vida a los juegos Online!

Nacho

Podemos crear personajes con nueve variables diferentes.

Los escenarios son auténticas obras de arte.

Así se interactúa

Estando conectados a «Phantasy Star Online», la primera habitación que visitaremos será el recibidor. Este sitio es básicamente una sala de *chat* que nos permite buscar un equipo o formar otro nuevo. Para ello, el uso del teclado será esencial a la hora de interactuar con los demás jugadores de «Phantasy Star Online». Cuando creamos un personaje no podremos modificarlo de ninguna forma por lo que si queremos conseguir un grupo debemos ser buenos jugadores y tratar de ayudar en todo lo posible a las personas que nos rodean.

Ya que si nos conocen por nuestras buenas obras, muchos aventureros querrán arrimarse a nuestro lado y así poder ir avanzando de nivel y abrir nuevas fases y conocer mundos maravillosos. Así de sencillo.

¡Qué ganas tenemos de poder visitarlos!



¡Estuvimos con él! Yuji Naka


¡Durante la reunión pudimos asistir a una demostración del juego completamente ONLINE!

A mediados de Octubre Sega nos llevó hasta sus oficinas centrales en Londres para conocer en persona a este mito del mundo de los videojuegos. El objetivo de la visita era ver en persona lo que es y será «Phantasy Star Online».

En esta reunión pudimos conversar alegremente con una persona al que básicamente le gusta hacer videojuegos para todo tipo de jugadores. En esta animada charla, Nakasan, nos contó cómo nació la idea principal del proyecto.

"Todo empezó pensando en la consola. Dreamcast, al ofrecer un módem, nos permite abrir un montón de puertas, por lo que al momento ya nos apetecía hacer un juego completamente Online". "En principio no pensamos que sería la quinta parte de nuestra saga «Phantasy Star», pero después de mucho debatir, mi equipo de 30 personas y yo llegamos a esa conclusión"

Uno de los temas que se habló en la reunión fue si el mundo virtual sería permanente o, por el contrario, tendríamos que crear nosotros la partida *a lo «Diablo II»*. La respuesta fue clara: "en «Phantasy Star Online» se organizan equipos de cuatro personas que avanzan en la historia finalizando misiones". "Para entrar en ellas el líder de grupo es el que crea la partida y el que elige el escenario". "Esto lo hemos hecho así porque una partida de cuatro jugadores garantiza que no habrá pérdidas de conexión y que el desarrollo será constante". Al no ser un mundo permanente hablamos sobre la remota posibilidad de que «Phantasy Star Online» se pudiera jugar sin estar conectado a internet. "Jugar vía *on-line* supone una subida importante en la factura telefónica y estamos planificando un modo *off-line*, para ello estamos poniendo mucho empeño en que la inteligencia artificial de nuestros compañeros de grupo sea muy elevada".

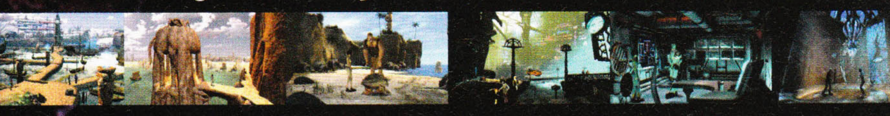

¡Atención! Yuji Naka tiene el honor de posar con Nacho. Ummm, esto... ¿no será al revés el privilegio? ;)

EN EL GÉNERO DE
LA AVENTURA GRÁFICA
SIEMPRE EXISTIRÁ
UN ANTES
y UN DESPUÉS

The Longest Journey

FUNCOM®
www.funcom.com

The Longest Journey - Una Obra Maestra de FunCom



Descubre hasta el último detalle en www.fxplanet.com



FINAL

Squaresoft

Tras un par de entregas *de diseño*, la saga «Final Fantasy» recobra la normalidad de sus seis capítulos anteriores. ¡Menos mal!

Hay un buen número de aficionados al género *Final Fantasy* que parecen haber descubierto en las entregas VII y VIII para PlayStation la *quintaesencia* de todo lo divino. Para su desgracia, Squaresoft no olvida tan fácilmente y, ni siquiera las suculentas cifras recaudadas, han impedido que vuelva su mirada al pasado, a aquellos momentos en los que «Final Fantasy» era capaz de convertir en maravillosa una mágica noche a los mandos de una vetusta Super Nintendo.
Efectivamente, este «Final Fantasy IX»

Composición gráfica de un campanario que quita el hipo. ¡Qué bonito Madre!

El Bardo está distrayendo a los ciudadanos. ¡Algo raro pasa!

Podemos acceder a todos los lugares de este mapa. ¿Bonita plaza?

Cronología de la saga

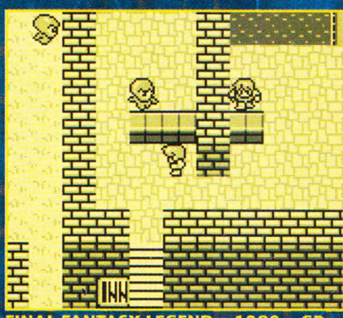


FINAL FANTASY • 1987 • NES
Éxito sin precedentes en Japón que trataba de mezclar el viejo éxito de *Zelda* con las luchas por turnos. Muy japonesa la cosa...

FINAL FANTASY 2 • 1988 • NES
El poder de los Orbes sigue impulsando a las fuerzas del bien a terminar con las del mal. Los gráficos mejoraron un poquitín... pero no mucho.



FINAL FANTASY 3 1989 • NES
Como podéis ver las batallas se producían del mismo modo que en la actualidad: es decir, por turnos y aplicando armas o magias a nuestros enemigos.



FINAL FANTASY LEGEND • 1989 • GB
El clásico de NES no pasó a Game Boy por culpa de los extraños vericuetos del mercado japonés aunque nos llegó con su mismo nombre.



FINAL FANTASY ADVENTURE • 1991 • GB
Intento de ensombrecer al *todopoderoso* «Legend of Zelda» de Nintendo. Se alejaron de su particular RPG y se acercaron a la aventura.

FINAL FANTASY 4 • 1991 • SNES
Salto a los 16 bits de Nintendo con unos resultados increíbles. Aún podía evolucionar más...



FINAL FANTASY LEGEND II • 1991 • GB
Nunca apareció en Estados Unidos como tal y poco tenía que ver con la saga original de NES.

FINAL FANTASY MYSTIC QUEST 1992 • SNES
No tiene nada que ver con la saga, tomó su nombre para vender más.







FINAL FANTASY 5 • 1994 • SNES
Para muchos, fue la entrega que provocó el increíble cambio visual de toda la saga. Bonito.


El viejo mago –protagonista de otros «Final Fantasy»– retorna a su hábitat natural.


Debemos buscar pistas en cualquier casa, tienda o pequeño huerto...

En el interior de las casa, los escenarios toman formas preciosas llenas de objetos.


Los escenarios son de una belleza admirable, con formas medievales.



FANTASY IX vuelve a los orígenes

En el viejo muelle podemos encontrar interesantes pistas.

rompe violentamente con los pelos del tal *Squall* o los combates casi de ensuelo de *Cloud* para contar un argumento medieval donde la tecnología tiene su papel... pero sin pasarse.
Pero aquí no acaban los cambios. Al margen de olvidarnos de mundos súper avanzados en un futuro tan nipón como aséptico, «Final Fantasy IX» retorna al viejo sistema de hacer videojuegos con aspecto artesanal. Como si las dos entregas –casi tres– recibidas por PlayStation anteriormente fueran un paréntesis con el «Final Fantasy VI» de SNES.
Al margen de que Squaresoft se haya vuelto *a gastar una pasta* en producirlo –sólo hay que echarle un vistazo a las *intros* o a los temas musicales, amén de ciertos diseños–, la sensación que tenemos al manejarlo es de que nos disponemos a sumergirnos en una epopeya acogedora que es capaz de rodearte con sus brazos y de mecerte a través de sus mágicos escenarios. Así, sin darnos cuenta, volvemos a sentir la felicidad de andar por entornos isométricos repletos de objetos que podemos mover a nuestro antojo, sin limitaciones.
Pero a lo que más vueltas da «Final Fantasy IX» es al argumento: existe un oscuro plan para raptar a la princesa y nuestro accidental héroe debe poner remedio desbaratando tan ominosos planes. Además, en esta nueva entrega, Squaresoft revive a viejos amigos de la saga que vienen apareciendo desde las primeras entregas.
El juego llegará a principios del 2001 y parece que completamente traducido al castellano –eso nos han soplado los chicos de Acclaim–.
Por lo que hemos podido probar con una versión terminada en japonés la aventura tiene pinta de ser un éxito seguro... y no sólo por el nombre que lleva, sino por los cambios –que no lo son– que trae frente a las exitosas séptima y octava parte que la convierten en una verdadera epopeya fantástico-medieval que no habíamos tenido el placer de disfrutar desde los prolíficos años de nuestra querida Super Nintendo. Squaresoft sabe lo que hace...

José Luis

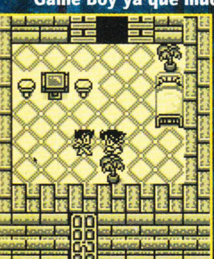

El primer monstruo del juego es un simple entrenamiento. ¡Qué susto!

Curiosidades

La saga «Final Fantasy» no ha estado exenta de curiosidades, de juegos que han sido lanzados en Japón pero no en el resto del mundo y de un sistema de numeración que a más de uno ha traído por la calle de la amargura.

- **El primer «Final Fantasy» apareció en Japón en 1987.**
- **Hubo una segunda parte del primer juego para NES que nunca llegó a comercializarse en el resto del mundo. Se le conoce como «Final Fantasy 2».**
- **La tercera parte de «Final Fantasy» tampoco traspasó las fronteras japonesas. Un grupo de *fans* de la saga se atrevió a traducirlo –al inglés– y hay algunas versiones *rulando* por internet.**
- **La cuarta parte salió para Super Nintendo y resultó tan difícil de resolver que Squaresoft tuvo que publicar otra con menos dificultad llamada «Final Fantasy 4 Easytype». Por eso a la primera versión se la conoce como «Final Fantasy 4 Hardtype».**
- **La versión *Easytype* de «Final Fantasy 4» se publicó en Estados Unidos bajo el nombre de «Final Fantasy 2»**
- **La quinta parte de la saga nunca llegó a comercializarse fuera de Japón, salvo en una pequeña recopilación llamada «Final Fantasy Anthology» que lo contenía y que alcanzó al mercado *yanqui*.**
- **«Final Fantasy 6» apareció en Japón y dió el salto al mercado americano bajo el nombre de «Final Fantasy 3», para Super Nintendo.**
- **Las versiones de PlayStation –VII y VIII– traspasaron las fronteras japonesas manteniendo el mismo nombre. Fue una gloriosa excepción a la historia de *idas a occidente y venidas a oriente* de la saga.**
- **La versión americana de «Final Fantasy VII» tenía dos enemigos finales más que la versión publicada en Japón.**
- **El primer juego de la serie «Seiken Densetsu» se programó para Game Boy.**
- **A ese cartucho le siguieron dos partes de las que solo la segunda llegó a los Estados Unidos bajo el nombre de «Secret of Mana» para SNES.**
- **«Seiken Densetsu 3» nunca vió la luz en occidente aunque actualmente podemos jugar con una versión traducida al inglés por un grupo de aficionados internautas bajo el nombre de «Secret of Mana 2».**
- **La serie para Game Boy de «Final Fantasy Legend» tuvo un total de tres partes que entroncaban directamente con la serie «Romancing SaGa» de Squaresoft.**

FINAL FANTASY LEGEND III • 1993 • GB
Culminación de la *supuesta* trilogía de «Final Fantasy» para Game Boy ya que muchos afirman que realmente estos cartuchos pertenecen a la serie *SaGa* de la propia Squaresoft. El nombre al menos lo tienen...





FINAL FANTASY 6 • 1994 • SNES
Cima absoluta de la saga y a la que Squaresoft ha querido volver con la novena parte.

FINAL FANTASY VII • 1997 • PSX
Producto que llegó a toda la masa de jugadores de la consola de Sony y que cambiaba notablemente el aire y aspecto de toda la serie. Cloud fue el héroe a seguir de un juego que vendió millones y millones de copias.





FINAL FANTASY VIII • 1999 • PSX
Squall protagoniza una *ciberinterpretación* muy personal que estaba más dedicada a los nuevos aficionados de «Final Fantasy» que a los *fans* de toda la vida.



SUEÑOS QUE NACEN DEL CORAZÓN

La factoría Disney *se ha puesto las pilas* y estas Navidades trae un cargamento infinito de películas nuevas, segundas partes de otras más clásicas y reinventos propios del negocio de los videojuegos. Al menos la magia de Walt Disney sigue intacta.

Año tras año las estanterías de todo el mundo se llenan de productos oficiales Disney. Sí, esos que tienen la etiqueta oficial, o la serigrafía 3D con las orejas de Mickey Mouse y que nos indican que estamos adquiriendo un *merchandising* de los buenos... tanto como los inventos jugables que disfrutamos con motivo de las películas de moda que llenan las tiendas.
Es normal, ¿qué usuario –joven o no– es capaz de resistirse a la tentación de pasárselo bomba con la película "Dinosaurio" y no ver en el videojuego una continuación lógica de esa felicidad?

Partiendo de esa premisa, nos llegan puntualmente *remakes* de viejos clásicos o continuaciones que parecían olvidadas. La Sirenita, Aladín, Mowgli y su Libro de la Selva, el Pato Donald o Goofy asoman sus contornos de dibujos animados a un espacio donde pueden moverse libremente a una velocidad de 25 fotogramas por segundo con la seguridad de que quién los contempla aún guarda algo de esa magia que les transmitió en sus andanzas cinematográficas. Bienvenidos a la magia del cine, al encanto eterno de un genio llamado Walt Disney.

José Luis



¿LA MÁS AVANZADA?

La plataforma más potente también cuenta, para no variar la tradición, con una edición de «Dinosaurio». ¿Diferencias respecto a las otras consolas? A primera vista ninguna.
El juego nos propone las mismas situaciones vistas en la película desde que Aladar sólo es un pequeño huevo hasta que consigue salvar a la manada de las garras de los carnotauros.
«Dinosaurio» es, según la propia Disney, una mezcla de aventura y RPG, detalle que nos dejó bastante sorprendidos en el E3. La verdad es que el único indicio que nos dice que estamos ante un RPG es que los dinosaurios van cogiendo experiencia y habilidades según avanzamos en la aventura, pero en ningún momento *roleamos* al personaje. De hecho, no hacemos más que cambiar dependiendo de la situación. Ni siquiera nos hemos llevado una decepción porque sabíamos lo que nos íbamos a encontrar... ¡Lástima!







UN JUEGO DE OTRA ÉPOCA

Aún siendo un juego bastante mediocre, dentro de la plataforma Game Boy Color puede llegar a ser una compra interesante. No sigue el principio de la película y su desarrollo es algo más de *plataformeo*, aunque para conseguir avanzar debemos rescatar a los personasjes de la película y combinarlos según la situación. Bastante feo visualmente, no han aprovechado para nada la paleta de colores de Game Boy Color. Si tenemos un Game Boy Printer podremos imprimir la foto de los personajes de la película.

Nacho







Dinosaurio — Puntuación: **6.5** Bien alto

Sistema	GBC
Compañía:	Disney/Ubi Soft
Precio:	5.995 Ptas.
Género:	Plataformas
Traducción:	No

- Imprimir las fotos de los *dinos*.
- Demasiado sencillo

DIF · SON · GRA · JUG

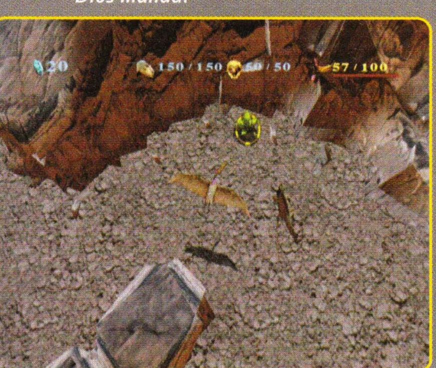
DINOSAURIO

SEGA SE APUNTA AL CARRO

Resulta increíble que después los pedazo de títulos que están sacando para la consola de Sega, Disney Interactive se empeñe en *colarnos* el mismo juego que en las demás plataformas sin cambios.

«Dinosaurio» en Dreamcast no sorprende para nada. Sus gráficos no aprovechan ni por asomo el 10% de la consola y las animaciones siguen siendo igual de raquíticas. Como mucho se salvan las texturas y el efecto de profundidad que imprime la perspectiva aérea.

Jugando nos encontramos con el extraño híbrido que ha querido colarnos Disney Interactive pero que cuenta con los mismos problemas vistos en las otras versiones. Parece que al final estas Navidades nos quedaremos sin disfrutar de un juego basado en ese peliculón llamado "Dinosaurio" *como Dios manda*.



DOS DISTINTOS

Existen dos versiones para PC de «Dinosaurio» que se diferencian ampliamente. La primera es la del juego aparecido en las otras plataformas. La segunda conocida bajo de el nombre de «Dinosaurio Centro de Actividades», es un taller para los más chiquitos de la casa con imágenes de la película, puzzles y otros divertidos minijuegos. Con la versión que nos interesa diremos que ocurre lo mismo que con las otras. Un *tarjetón* 3D no arreglará mucho las cosas en el apartado visual porque el modelado es exacto y con la animación pasa lo mismo. Para que esta vez Disney no ha dado con la clave...



URIO

LA PUNTILLA FINAL

La consola de Sony será la primera en recibir el juego de Disney Interactive. «Dinosaurio» en PlayStation cuenta con el peor apartado visual de todos los presentados, exceptuando la versión Game Boy Color. Sus modelados, texturas y animaciones, demuestran que este título está realizado para ganar dinero y no por ningún motivo de diversión.

Por lo menos y a diferencia del cartucho de Game Boy Color, este «Dinosaurio» para PSX sí nos enseña todos los lugares que aparecen en película y además nos regala pequeños trozos de esta. En un perfecto castellano el juego cuenta con el mismo equipo de doblaje del film, con lo que por lo menos nos divertiremos viéndolos.

Ni aventura, ni R.P.G. «Dinosaurio» es un cúmulo de géneros que al final no llegan a ninguna parte. El año que viene más...

Nacho







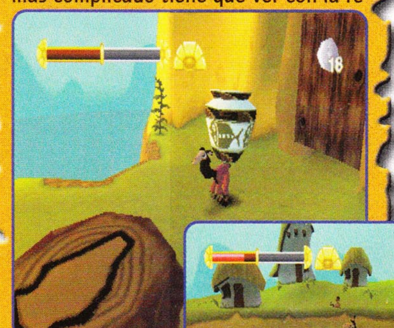
THE EMPEROR'S NEW GROOVE

Aunque en España llegará, por lo menos, en la primavera del 2001, los americanos podrán verla estas Navidades y *troncharse* con las aventuras de este emperador azteca que es convertido en una Llama, no sabemos muy bien, si por accidente o no.

El juego, programado por la propia Sony, es un plataformas puro y duro donde el regio animal debe recorrer los dominios de su país en busca del remedio que termine con su desgracia.

Por lo que hemos probado en la versión *beta* del juego, la cosa es muy simple ya que se trata de un plataformas donde lo más complicado tiene que ver con la recogida de objetos para abrir puertas o medir los saltos para acceder a lugares del mapa que nos reportarán jugosos bonus. Técnicamente es bastante normalito y por las escasas partidas que hemos echado su dificultad es bastante floja. A pesar de todo, tiene detalles originales, como cuando obtenemos el poder de disparar huesos de uva para alcanzar a los enemigos.

Ya veremos lo que nos toca vivir en los próximos meses con este *Emperador* venido a menos.







Reportaje — ESPECIAL DISNEY

DONALD DUCK "Qu@ck Att@ck?*!"

LA MÁS EQUILIBRADA

Le ha faltado tiempo a PlayStation para hacerse con la versión mejor pensada de todas las protagonizadas por este singular personaje. Los gráficos están bien, los colores son llamativos y las formas no se pierden entre la niebla de los macroefectos 3D de otros sistemas teóricamente superiores.



El juego es el mismo pero endulzando la vista con saltones formas, personajes, ítems y trampas que hay que superar. Es un título de alta alcurnia por personaje y realización, que no le hace falta más de lo que exhibe dentro de su único CD.

José Luis



Puntuación

Donald Duck — **7.5** Notable

PSX Sistema	Compañía: Disney/Ubi Soft
	Precio: 5.995 Ptas.
	Género: Plataformas Traducción: No

- Entretenido para los amantes del género.
- Corto si nos empeñamos.

DIF SON GRA JUG

¡A VER QUÉ TAL!

Aunque no pudimos echarle el guante muy en profundidad en el E3, lo más destacable es el apartado gráfico aunque a nivel de juego no ha variado nada.

Esto viene a demostrar que las compañías licenciatarias no van a seguir la política de personalizar los lanzamientos para cada plataforma, sino que se va a partir de una idea para repartir juego a otros lugares. Incomprensible e inexplicable.

Si la nueva consola de Sony nace al amparo de este tipo de clónicos... ¿para qué queremos una PS2 si ya es compatible con la genial versión de PlayStation? Son cosas que no terminamos de entender por mucho que nos las expliquen... ¡espera! ¿o a lo mejor tienen explicación?... no sé, no sé.







ACELERADO...

El uso de las tarjetas 3D facilitará la presentación de escenarios muy bien detallados y efectos de luz más complejos que en consolas aunque mucho nos tememos que se trate de una conversión directa, sin cambiar el modelado de los objetos y dejándolos con la complejidad del sistema más difundido... en este caso PlayStation.

Lo que está claro es que las fases, el argumento y el modo de resolver los escasos *puzzles* que presenta son EXACTOS a los de sus hermanos gemelos, pero hasta la llegada de una versión más fiable es mejor cerrar la caja de los defectos... no sea que en los últimos días los programadores sufran un arrebato y lo rehagan todo para quitarle esa apariencia de juego de PlayStation suavizado a resoluciones de vértigo y pintado con efectos de luz poderosos gracias al uso de *tarjetones* 3D.

PARA LLEVARLO SIN PROBLEMAS





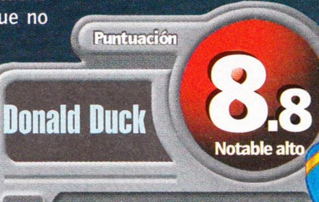
«Rayman» es el punto de referencia de este «Donald Duck» de Game Boy Color que tiene infinidad de virtudes y todas merecidas.

Para empezar los gráficos son de una belleza completa: los entornos 2D rebosan vida y colores, amén de estar envueltos en un agradable olor a plataformas de los buenos, de esos que se recuerdan aunque pasen los años. Lo que sí es justo decir es que de tanto ir el pato a la fuente, el cartucho huele a «Rayman» aunque no se lo proponga. Es como si hubieran cogido un *engine* para fabricar juegos de plataformas y con un simple cambio de gráficos publicar las andanzas de todos los héroes que se propongan.

Cosa lamentable que no pasara a mayores por su diversión y entretenimiento absolutamente variado.

José Luis





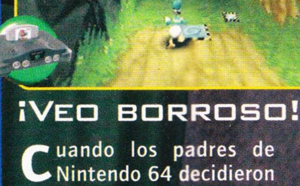
Puntuación

Donald Duck — **8.8** Notable alto

GBC Sistema	Compañía: Disney/Ubi Soft
	Precio: 5.995 Ptas.
	Género: Plataformas Traducción: Sí

- Los gráficos, el control y la diversión.
- Se hace un pelín corto...

DIF SON GRA JUG





¡VEO BORROSO!

Cuando los padres de Nintendo 64 decidieron aplicar a los gráficos de la máquina una serie de mejoras en cuanto a filtros y efectos no se imaginaban que la mayoría de programadores iban a hacer un uso tan nefasto como el de este «Donald Duck Cu@k Attack».

Y es que cuando las formas son claras y las texturas reconocibles no hay problemas, pero cuando eso de suavizar, de aplicar el *antialias* a TODO se convierte en una religión, pasa que dejamos de ver bien los elementos de pantalla y lo que debería ser una orquesta afinada se convierte en un enjambre de pastosos colores. Como será que la versión de PlayStation es más bonita que la presente... Si lo intentamos, podemos echar unas partidas sin asustarnos.

José Luis



Puntuación

Donald Duck — **5.4** Suficiente

N64 Sistema	Compañía: Disney/Ubi Soft
	Precio: 9.995 Ptas.
	Género: Plataformas Traducción: No

- Es largo y como plataformas vale.
- Gráficamente es molesto.

DIF SON GRA JUG



Aladdin Nasira's Revenge

Siguen los problemas

La versión GBC nos trae un título *plataformero* que nos reta a conducir a Aladín saltando y esquivando enemigos hasta cumplir nuestra misión visitando parajes paradisíacos llenos de color y fantasía.
Nuestro héroe trendrá que enfrentarse a infinidad de peligros para llegar a su meta... cosa que no está nada mal. Para pasar el rato.

Gustavo

Puntuación	
Aladdin	**6.8** Bien alto
Sistema	GBC
Compañía:	Disney/Ubi Soft
Precio:	5.995 Ptas.
Género:	Plataformas
Traducción:	No

▶ La ambientación es muy buena.
▶ Que se acaben las pilas.

DIF SON GRA JUG



Nos recuerda a...

Para esta nueva aventura de Aladin, Disney ha preparado todo un mundo tridimensional donde nuestro personaje tendrá total libertad de movimientos... que recuerda mucho –por su ambientación– al juego de Red Orb «Prince of Persia».
A lo largo del juego nos irán encomendando pequeñas misiones que tendremos que realizar a la perfección para terminar con éxito con todos los objetivos propuestos por la aventura. Un pequeño tutorial incluido nos ayuda a controlar sin problemas a nuestro personaje cuando tenga que avanzar o blandir su cimitarra.
Las cámaras son un poco incómodas, ya que si realizamos un cambio brusco de dirección, nos desorientaremos por la velocidad a la que éstas giran. Diversión y simpatía rebosan en este CD de Disney que vuelve a protagonizar el mayor truhán de Bagdag y su cohorte de amiguetes. ¡Ah! y se trata de una aventura completamente nueva, ajena a la clásica película de Disney.

Gustavo



Puntuación	
Aladdin 2	**6.4** Bien
Sistema	PSX
Compañía:	Disney/SCEI
Precio:	6.990 Ptas.
Género:	Aventura
Traducción:	No

▶ El personaje y los escenarios 3D.
▶ Los bruscos cambios de cámara.

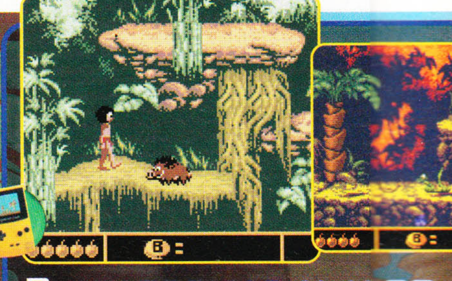
DIF SON GRA JUG



Buzz Lightyear of Star Command

El mando espacial está de enhorabuena: Buzz Lightyear ha tomado el control de las fuerzas espaciales y debe evitar la invasión de unos terribles alienígenas. El desarrollo de la historia es muy básico y con disparar, abrir niveles y recolectar items todo estará arreglado. Lo cierto es que no abundan las geniales ideas cuando se trata de licencias de personajes famosos ¿eh?
Por cierto, el resto de protagonistas de «Toy Story» no asoman su tupé...





El Libro de la Selva

Plataformas y algo más

Hace algunos años Virgin puso a la venta un cartucho de «El Libro de la Selva» terriblemente bueno y divertido. Ahora Mowgly vuelve a las andadas, con escenarios y movimientos coloreados pero mostrando un montón de virguerías técnicas dignas de mención. Puede atravesar la hierba o utilizar objetos para abrirse paso de un modo remotamente parecido al de las tradicionales aventura gráficas. Bueno y muy bonito...

José Luis



Puntuación	
El Libro de la Selva	**8.0** Notable alto
Sistema	GBC
Compañía:	Disney/Ubi Soft
Precio:	5.995 Ptas.
Género:	Plataformas
Traducción:	Sí

▶ Bonito y muy entretenido.
▶ Muy parecido al anterior juego.

DIF SON GRA JUG

Baila, baila...

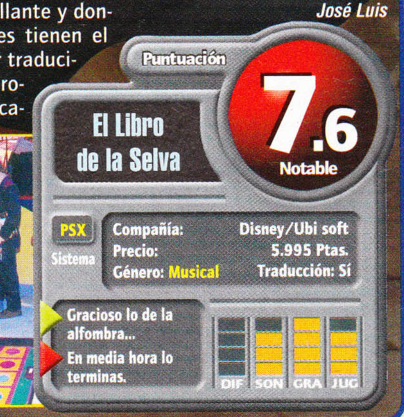
En PC las cosas no cambian, salvo un mejor aspecto gráfico gracias a las... ¡eso es! Lo que desconocemos es el tiempo que tardará en llegar ya que su desarrollo ha sido paralelo al de PlayStation y no difiere en opciones, pasos, temas musicales, diálogos, argumento o pantallas.
Poco más se puede añadir a un clónico de la versión PlayStation que pudimos disfrutar de lo lindo durante el pasado E3 de Los Angeles.



Pisotones a la alfombra

Caen flechas de distintas direcciones que debemos pulsar saltando sobre la alfombra en el momento justo. Así de simple es su desarrollo. Un título básico donde los gráficos tienen una simpleza apabullante y donde las canciones tienen el detalle de estar traducidas. El mayor problema es que acabar con todas las fases puede durarnos 25 minutos, no más, y eso, para un título de estas características es muy poco. No da para mucho más... ¿no os parece amiguetes?

José Luis



Puntuación	
El Libro de la Selva	**7.6** Notable
Sistema	PSX
Compañía:	Disney/Ubi soft
Precio:	5.995 Ptas.
Género:	Musical
Traducción:	Sí

▶ Gracioso lo de la alfombra...
▶ En media hora lo terminas.

DIF SON GRA JUG

Goofy's Fun House

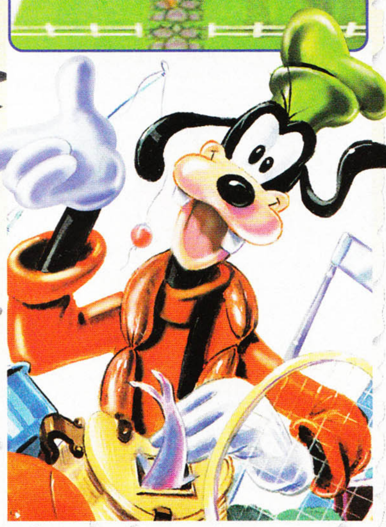
Simplón por naturaleza, este juego está dedicado a los más pequeños, ya que nos propone actividades bastante útiles. Se vale de la consola y de sus facilidades gráficas para organizar divertidas pruebas que hay que superar en un tiempo determinado o en función de un adversario virtual.
No es una maravilla pero la idea que le



da vida no necesita de mayores logros para funcionar y entretener corrrectamente al personal.
Suponemos que en breves fechas estará rondando por aquí uno de los personajes más patosos de la factoría Disney. Incluye cinco minijuegos que van desde la pesca, hasta el golf pasando por la conducción el esquí y el buceo. ¡No le falta de ná al chavalito!

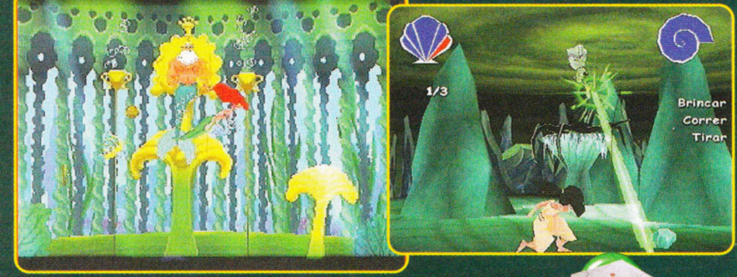








La Sirenita 2



Debajo del mar...

Disney nos ofrece un nuevo título basado en su reciente estreno en vídeo «La Sirenita 2». Para ello nos propone ponernos al cargo de Ariel y su hija Melody para introducirnos en una bonita aventura en la que conoceremos a infinidad de amigos. Tendremos que manejar a estas Sirenas por debajo y sobre el mar, ya que en algunas ocasiones nuestras pequeñas protagonistas saldrán del agua para llevar a cabo su misión en unos preciosos escenarios llenos de coloridos que parecen sacados de la mismísima película.



El programa está enfocado para un público no muy adulto, ya que en tan sólo una horita seremos capaces de terminar con él, aunque si no lo hacemos recogiendo todas las perlas, perderemos opciones de juego y nuevas misiones. Su control es muy básico y su desarrollo nos anima a continuar hasta terminar con la malvada bruja Morgana.

Gustavo



Puntuación

La Sirenita 2 — **5.4** Suficiente

PSX Sistema	Compañía:	Disney/SCEI
	Precio:	6.995 Ptas.
	Género: Aventura	Traducción: Sí

- Es bonito y muy *enchuscante*.
- Nos lo terminaremos en una hora escasa.

DIF SON GRA JUG

Un nuevo pinball acuático

La versión de la pequeña portátil de Nintendo nos ofrece un bonito pinball totalmente ambientado en el fondo del mar, de esta forma veremos estupefactos como las dos bandas de rebotes son dos caballos de mar y como los *bumpers* son almejas gigantes.
Para ello Disney ha partido la mesa en dos pantallas que se irán intercalandolos según la posición de la bola, de esta forma cuando la bola se encuentra abajo aparecerá la mesa con los *flipers*, y cuando la bola salga despedida hacia arriba aparecerá otra.





102 Dálmatas

En un alarde de originalidad –amparada por el propio monstruo cinematográfico– Disney ha traído al mundo al dálmata número 102, para que nos riamos a su costa e intentemos, de paso, evitar los peligros que le van a acechar.
El juego para PC es muy simple y controlamos los designios de este héroe que debe escapar de los malvados hombres que intentan raptarle en nombre de Cruela de Vil.
Un poco de aquí, algo de allá, el caso es que Disney se las ha ingeniado para volver con el tema de los dálmatas y programar un título que técnicamente no cuenta con ningún mérito y que a simple vista está destinado a los más pequeños del lugar: un ir y venir por unos entornos urbanos bastante agradables que no esconden el más mínimo secreto a la hora de buscar pistas.
Pero la gracia de Disney es capaz de dotar de sentido lo que a priori no lo tiene... y es que este «102 Dálmatas» suena a oportunidad de oro para hacer entender a los más peques que estos perrillos llevan dando guerra desde hace unas cuantas décadas y que no van a ser una excepción a la hora de caer cautivados ante su embrujo de pieles blancas, negras y ladridos de diseño para enternecer los corazones.
A lo mejor después jugamos con él y nos sorprende gratamente pero por el momento la cosa tiene una pinta muy...






Fantásticos modelos de competición
LEGO® TECHNIC
CREATE 'N'RACE
www.LEGO.com/createnrace
RoboRiders - 6 diferentes para coleccionar
8509-8516
Silver Champion - Dotado con lo último en prestaciones
8458
Speed Slammer - Preparados para la competición
8238
Si estás colgado por la velocidad y las carreras de coches, te encantarán los nuevos y excitantes modelos LEGO TECHNIC®. El modelo Silver Champion - lo más parecido a un Fórmula 1 real, está provisto de infinitos detalles e inimaginables funciones.
Roboriders - hay seis para coleccionar - maravillosas funciones de disparo y 128 discos distintos para lanzar.
Cada Roborider - te da un acceso especial para partecipar en juegos a través de Internet. Con los Speed Slammers y su sólida rampa de lanzamiento podrás competir con tus amigos en verdaderas carreras de velocidad. ¡Preparáte! LEGO TECHNIC® Racing, una fantástica colección de distintos modelos de competición y velocidad a las que añadir mucha diversión en Internet.
LEGO TECHNIC
www.LEGO.com/createnrace
® LEGO is a trademark of the LEGO Group. © 2000 LEGO Group. 4323489/00-INT. www.LEGO.com



Próximamente

Gunman Chronicles • PC

Havas Interactive pondrá a la venta en breve un *shooter* de esos que nos dejan con la boca abierta. Aunque ya pudimos jugar con él durante el pasado ECTS de Londres, lo cierto es que las versiones a las que hemos tenido acceso muestran un nivel de perfección técnica y jugable que muy pocos lanzamientos han conseguido en los últimos años. Basando la mayor parte de su *engine* gráfico en el utilizado en los distintos «Half Life», se han perfeccionado sobre todo el aspecto de las texturas y el modelado de los escenarios. Sin ir más lejos y para que os hagáis una idea de lo que váis a encontrar, el dinosaurio de la pantalla superior se mueve con una suavidad y un realismo que la primera vez que te lo encuentras gritas de terror. Pero como novedad escandalosa, sin duda, está la gestión de las armas. «Gunman Chronicles» nos permite hacer de todo con éstas: calibrarlas, mezclarlas o incluso elegir los *ingredientes* de nuestros disparos. Aunque suene raro, podremos elegir, por ejemplo, cuánto de un gas tóxico o de un explosivo queremos aplicar sobre una pared, un enemigo o una *bestia corrupia*. ¿Original?

¡No te pases de largo que por la espalda te derriban!

Desde aquí arriba apuntamos mejor...

Esto deben ser restos de algún enemigo...

Dreamcast será la feliz receptora de dos títulos colosales, de esos que han creado escuela y hecho historia en los PC. Ahora les toca demostrar lo que valen...

Del PC a las

QUAKE III ARENA

Llegó a la oficina como si nada. Lo pusieron en nuestra Dreamcast europea y empezó a funcionar como si tal cosa: los menús habían cambiado, estaban aparentemente todas las opciones del original en PC... pero sinceramente todo aquello nos daba igual. Lo que buscábamos con impaciencia, lo que queríamos comprobar con nuestros propios ojos era que los escenarios, los entornos 3D, los enemigos y, SOBRE TODO, el juego *on-line* se pareciera a lo que habíamos disfrutado como locos en nuestros PC de casita. Y es que a decir verdad... nos llegó a sorprender. La versión *beta* de «Quake III Arena» a la que hemos tenido acceso es tan suave, bonito y lleno de efectos y disparos como el original y no se ralentiza ni aunque aparezcan todos los *energúmenos* contra los que luchamos a la vez. Evidentemente no pudimos encontrar muchas diferencias de control porque teníamos un teclado y un ratón: con el primero avanzamos y retrocedemos y con el segundo apuntamos certeramente, disparamos y saltamos. Donde nos volvimos realmente histéricos fue al conectarnos: Carlos –el maquetador *killer* de Juegos & Cía.– tomó los mandos del *test* y ejecutó la *prueba del algodón*, que consiste en apuntar a la pared y disparar indiscriminadamente. Si al hacerlo la bala llega a la pared inmediatamente la cosa va bien, si hay parones o se ralentiza en exceso la cosa va MUY MAL. Por fortuna para nuestros dedos las balas llegaron al instante y la prueba superó con creces los tiempos de *lag* de la versión PC. El próximo mes tendremos la versión final y podremos comprobar si Sega cumple con la promesa de *hinchar* de servidores media Europa para que nos conectemos desde nuestras casas a través de la Dreamcast. Pero lo mejor de todo es que en un futuro está previsto la llegada de servidores donde podrán conectarse a la vez usuarios de PC y consolas. ¿Jugaremos con ventaja al no tener que instalar y configurar nuestras máquinas? Ansiosos estamos.

Jose Luis

Nuestro poder de disparo puede ser descomunal.

En internet no hemos encontrado muchos problemas...

Esta pantalla está tomada durante una partida *on-line*. ¡TODO VA RÁPIDO!



Este experimento no tiene muy buena pinta...

La dimensión paralela ha sido liberada... y todas sus bestias también.

Con ese gancho no hay bestia que no podamos ajusticiar.

Todo parece tranquilo antes del experimento...

Si hay un título que en los últimos años se ha *hinchado* a recoger premios ese es, sin duda, el «Half-Life» de Valve.
La cosa va de un experimento científico que sale bastante mal, por lo que se libera una especie de dimensión paralela donde viven unas bestias salvajes que no conocen amigos a los que cuidar.
Con ese panorama, nuestro protagonista tiene que poner remedio a base de disparos para terminar con una invasión que puede suponer un terrible problema para la humanidad.
Con todo lo anterior llegamos a la versión Dreamcast, manteniendo el mismo argumento y estilo de juego pero añadiendo una especie de capítulo especial llamado *Blue Shift*. Por desgracia la expansión de PC apodada *Opossing Force* no está presente, aunque Havas se ha trabajado una conversión sencillamente espectacular.
Para empezar todos los modelos 3D se han perfeccionado y los personajes muestran una mejor definición en sus texturas y en el número general de polígonos.
Un problema, tal vez, derivado de la falta de un buen disco duro es que cada pocas secciones del mapa debemos esperar a que la consola cargue desde el GD-ROM los datos necesarios. Este detalle se produce en la versión *beta* por lo que puede ser que al final lo depuren, pero nos parece bastante molesto...
Otra de las controversias creadas por este «Half-Life» es su teórica posibilidad de juego *on-line*. Aunque al principio Sega anunció que sería uno de los títulos destinados a acompañar a «Quake III Arena», al final la cosa se ha quedado en una simple visita a páginas con trucos y ayudas específicas para los nuevos niveles –más de 27– que tiene esta exclusiva versión del clásico.
En fin, que próximamente llegará uno de los juegos del año –según los medios extranjeros– con un nivel técnico y de entretenimiento muy superior al de su hermano mayor de PC, aunque parezca mentira.
Lástima que la conexión a internet se haya quedado en una mera anécdota y limite su influencia a la de un *shooter off-line* divertido y espectacular... aunque pensándolo bien, tampoco está mal que las cosas mejoren al pasar de una orilla a otra: es decir, del PC a las consolas.

Jose Luis

En la dimensión paralela los mundos son salvajes entornos casi desiertos.

Este soldado ha sido abatido por un rayo láser...

A este alienígena no le entra en la cabeza el gancho. ¡Hay que darle más fuerte!

Si no nos ponemos este traje, la radiación puede convertirnos en una pandereta.

Próximamente

Unreal Tournament • PS2

Infogrames está ultimando los detalles finales del único competidor directo que ha tenido «Quake III Arena» en su versión PC. A pesar de que pudimos *echarle el guante* en el pasado E3 de Los Angeles, lo cierto es que la versión que hemos podido probar es bastante parecido a la de PC tanto en el control de los luchadores como en los entornos 3D –gráficos y suavidad en general–. Lo que nos llamó la atención es la facilidad de PS2 para detectar distintos periféricos a través de sus puertos USB. Y es que no tuvimos mejor idea que conectar un ratón y un teclado y LOS DETECTO tan bien que pudimos echarnos unas partidas como si de un PC se tratara: con el teclado avanzamos y retrocedemos y con el ratón apuntamos y disparamos las armas normal y especial.
Por el momento no existe confirmación sobre la posibilidad de mantener luchas *on-line* a través de internet. Y es que tanto la existencia de servidores propios como de dispositivos para conectarse son a día de hoy un completo misterio.

Guía rápida para que No te pierdas

1.-Título del Juego

En este apartado váis a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vayáis a confundiros con otros títulos que suenan igual y que nada tienen que ver con el que estamos comentando.

2.-Puntuación

Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos trasmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de Conservación Gentilicia:

0.0-2.9- Muy deficiente
3.0-4.9- Insuficiente
5.0-5.9- Suficiente
6.0-6.9- Bien/Bien alto
7.0-7.9- Notable
8.0-8.9- Notable alto
9.0-9.9- Sobresaliente

3.-Plataformas

En Juegos & Cía. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo contínuo de lanzamientos o que, muy a menudo, varían su oferta.

El clip con el distintivo rojo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésa es la comentada.

Mientras que si el clip tiene el *circulito* azul, quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del Test.



4.-Datos del juego

La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os váis a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.

5.-Datos técnicos

Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

6.-Requisitos mínimos/Compatible con...

Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.
Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él. Sólo nos referimos a los más populares...

7.-En resumen...

Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y lo peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos. Lo que importa es la sensación.

8.-Otras valoraciones

En Juegos & Cía. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así, tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.
Este *minigráfico* que intenta ilustrar visualmente los niveles técnicos y de diversión solo cuenta con una breve y minúscula aclaración: cuanto más sencillo sea el juego, más baja estará la barra de dificultad. Si es al revés... ¿hay que decirlo todo?

Los penaltis los siguen fallando los delanteros.

Todos los jugadores y equipos cuentan con los nombres y equipaciones reales.

Marcadores de 5-0 son muy comunes.

Las sombras están tan logradas que se superponen.

Remates con olor a gol

EA Sports FIFA 2001

Como cada año, unos meses antes de Navidad EA Sports nos ofrece la posibilidad de adquirir una nueva y actualizada versión de FIFA.

Si hay un juego de fútbol que triunfe en nuestro país ese es *el FIFA*. En esta ocasión el jugador elegido para representar la saga en el año 2001 ha sido Mendieta, y suponemos que, como viene sucediendo año tras año, pronto veremos cómo su rendimiento futbolístico merma hasta el punto de alcanzar el calificativo de CRISIS. ¿Casualidad, tradición, magia negra? Nadie lo sabe, pero lo cierto es que quien ha osado prestar –a cambio de una sustanciosa cantidad económica– su imagen para la portada de un videojuego ha caído en picado, al menos, durante el tiempo que ha estado vigente en las estanterías. Eso quiere decir que hasta Febrero o Marzo Mendieta no se *comerá un colín* con su actual equipo, el Valencia C.F.

Buen regate de Campbell en el centro del campo.

Pero realmente lo que nos interesa son otros aspectos de «FIFA 2001». Como venimos comprobando año tras año, el aspecto gráfico entre las distintas versiones cambia levemente pero... ¿no va siendo hora de que se planteen mejorar la jugabilidad? Y es que viendo títulos como «Esto es Fútbol 2», o el ya veterano «ISS PRO Evolution», pensamos que a este *FIFA* le sigue faltando la salsa fundamental del guiso: el realismo absoluto.

Como en los otros FIFA, los remates son espectaculares.

El único cambio que han realizado los chicos de EA Sports es el de dotar al botón L1 de *Poder Absoluto*. Léase, que cuando nuestro jugador cubra la bola con su cuerpo no habrá adversario que pueda quitársela. Ni a base de puñetazos.

Los saques de esquina son *igualicos* que en la versión anterior.

Por no incluir nuevas mejoras, no han variado el método de lanzar los libres directos o los saque de esquina: seguimos tirándolos mediante flechitas.

«FIFA 2001» tiene los mismos modos de juego que antaño y las mismas opciones, pero mejoradas, ya que tendremos a nuestra disposición las más importantes ligas del mundo al completo y lo mejor de las ligas más flojas. ¡Es posible jugar con el Galatasaray turco! Además, todas las plantillas han sido actualizadas para que podamos controlar los últimos fichajes de la temporada como Figo –en el Real Madrid– u Overmars –en el F.C. Barcelona–.

Globalmente EA Sports ha conseguido el mejor juego de toda la saga, gráficamente hablando, pero ha retrocedido un paso con el tema de los modelos gráficos, rostros y movimientos: ni Mendieta se parece al de verdad.

A pesar de todo, es el mejor FIFA hasta... ¿dentro de un añito?

Gustavo

Morientes ni la huele.

Así se controla en ataque

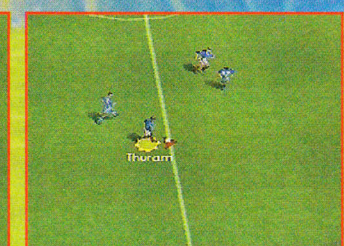


Disparo: pulsando el botón ◯ efectuaremos un disparo a puerta desde cualquier posición.



Pase corto raso: pulsando ✕ podremos realizar pases rasos y trenzar bonitas jugadas.

Pase largo alto: también sirve para *achicar* balones fuera del área. Pulsa el botón ▢ y lo conseguirás.





Sprint: presiona el botón △ y tu jugador avanzará más deprisa. Cuanto más veces pulses, más velocidad...

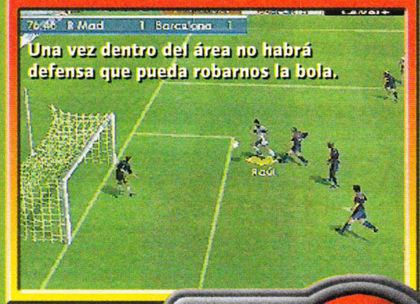


Parar un penalti es toda una odisea.

El mecanismo para lanzar las faltas es el mismo que en las demás versiones.



Contaremos con varias cámaras para elegir.



Una vez dentro del área no habrá defensa que pueda robarnos la bola.

Así se controla en defensa



Entrada a ras de hierba: con esta entrada robaremos más de un balón. Pulsa ▢ y la llevarás a cabo.

Meter el pie: para asegurarte de que no haces falta presiona ◯ y tu jugador intentará robar la bola.



Seleccionar jugador: si el jugador que tenías seleccionado está muy lejos, presiona ✕ y controlarás a otro.



Sprint defensivo: es idéntico que el ofensivo, pulsa △ a intervalos para correr a más velocidad.



Puntuación

Fifa 2001

7.2 Notable

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: EA Sports
Precio: 7.990 Ptas.
Género: Deportivo
Traducción: Sí

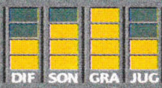
Objetivo: conquistar todos los títulos de liga del mundo así como todas las competiciones internacionales –eso quieren todos–.

Modo de juego: defiende con *casta* o ataca con cabeza, según toque y según el equipo.

Nº de jugadores:	1 a 4
Jugadores reales:	Sí
Modo entrenamiento:	Sí
Armas:	Los tacos
Violencia	Futbolística

Compatible con...
Dual Shock
Memory Card

Poder disfrutar otro año de esta maravillosa saga.
Es la misma jugabilidad.



DIF SON GRA JUG

Versiones

PC CD-ROM

Sin duda, «Fifa 2001» será el mejor simulador de fútbol para esta plataforma, ya que la falta de competencia está beneficiando a EA Sports. Por las pantallas que hemos visto, esta versión será totalmente distinta a la de PSX aunque sólo sea por el hecho de que utiliza el hardware 3D *a lo bestia* para mostrar escenarios y jugadores casi perfectos.

Lo que sí os podemos asegurar es que estarán todos y cada uno de los parámetros que más le importan a EA Sports: es decir, *licencia a go-go* con jugadores famosos, equipos oficiales y estadios supuestamente calcados a los de verdad.



Esperamos con ansia poder jugar con él... aunque *nos da en la nariz* que el mes que viene tendremos más noticias.



PlayStation 2

Es uno de los mejores títulos con los que va a contar el lanzamiento de esta consola. Muchos dicen que abrirá una nueva página en la historia del fútbol en los videojuegos... –¿?–

En el E3 de Los Angeles pudimos contemplar un vídeo donde se veía perfectamente que todos los aspectos gráficos del *invento* estaban cuidados de una forma sensacional.



Tan sólo nos queda comprobar que la versión producida cumplirá con la promesa de ser, REALMENTE, el mejor simulador de fútbol.

Por cierto... ¿la versión Dreamcast de «FIFA 2001» para cuándo? ¿No volveremos a las andadas de licencias exclusivas para las consolas de Sony?





Pokémon PINBALL

Mientras rebota el Pokédex... ¡hazte con todos!

La enésima interpretación de la existencia Pokémon llega a Game Boy Color con argumentos puramente jugables y un cargamento de bichos infinito...

Resulta que Nintendo ha descubierto que estos 150 aprendices de mascota con artes luchadoras deben ser los encargados de salvar las cuentas de Nintendo 64 y Game Boy Color. Pero ¿qué pensarán *los Mario & Cía.* de todo esto? ¿Les sentará bien que su trabajo de más de 20 años en la casa quede en una mera anécdota ante el devastador paso de estos Pokémon?

Sea como fuere, el caso es que nos llega un nuevo cartucho basado en las andanzas de estos animalitos, un juego de Pinball al que parecen abocados los grandes personajes del videojuego y que siempre dan como resultado desarrollos *sencillotes* pero muy divertidos.

Si a eso le unimos *el rollo Pokémon* de capturar 150 especies, de hacerlos evolucionar sin salir del mismo tablero y que la realización técnica está muy bien, pues obtenemos un cartucho de los que merecen realmente la pena.

Sobre todo si tenemos en cuenta que una Game Boy es un artilugio que puede ser usado en autobuses, colas del pan y derivados. «Pokémon Pinball» es gracioso, divertido y gracias al *rumble* una experiencia muy recomendable. ¡Viva los Pokémon!

José Luis

Es curioso el detalle de que la bola sea el Pokédex... rojo y azul.

Hay algunos *bonus* que nos dan puntos y bolas extra...

Estas dos bestias atraen al Pokédex hacia ellos...

«Pokémon Pinball» nos da a elegir entre dos tableros distintos: el rojo y el azul. Cada uno tiene sus secretos y Pokémon exclusivos.

ROJO — AZUL

Aunque parezca increíble con «Pokémon Pinball» visitaremos muchas ciudades.

Parece que a Pikachu le va a caer el Pokédex encima.

Cógelo

Una vez que liberamos a uno de los 150 Pokémon tenemos que completar su imagen golpeando los topes.

Al liberarlo debemos arrearle hasta que aparezca la palabra CÓGELO. Si le zurramos una vez...

... más activaremos el Pokédex y el nuevo bicho entrará a formar parte de nuestra galería de presas.

En la imagen de la derecha podéis ver el momento donde el Pokédex se hace con el Pokémon. ¡Es nuestro!

Rumble

Una de las ideas más originales que ha tenido Nintendo es la de meter en el cartucho de «Pokémon Pinball» la opción *rumble*. Es una delicia sentir como tiembla nuestra consola cuando el Pokédex roza cualquier pared del tablero. ¡Un gran aplauso para Nintendo...!

Caza los Pokémon con alegría

Una vez que le *zurremos* al bichito unas cuantas veces –las justas para completar la palabra CÓGELO– lo podremos meter...

... en el Pokédex. Si salimos de la partida y entramos en la opción *Pokédex* podremos contemplar la lista de los 150 Pokémon...

... y comprobar que nuestra última presa ya habita en la galería del cartucho. Ya sabes, misión ¡HACERSE CON TODOS!

Pokémon Pinball

Puntuación: **9.0** Sobresaliente

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Nintendo
Precio:	5.990 Ptas.
Género: Habilidad	Traducción: Sí

Objetivo: hacerse del modo más decoroso posible con los 150 Pokémon que conforman el catálogo de estrellas de Nintendo.

Modo de juego: utiliza los *flipers* para que el Pokédex se aleje lo más posible del agujero.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de tableros:	2
Nº de Pokémon:	150
Armas:	Pokémon
Violencia	Subliminal

Compatible con... Link Cable, GB Printer

+ Un pinball siempre es divertido y está muy bien hecho.
- Conseguir los 150 Pokémon se hace repetitivo....

DIF SON GRA JUG



Esta es la versión jugable de la próxima película de Dreamworks que se estrenará estas navidades.

THE ROAD TO EL DORADO

Andanzas muy españolas

El juego narra la historia de dos jóvenes aventureros que por azar se topan con un mapa que muestra el camino de una ciudad situada en el Nuevo Mundo: *en las Américas*. Allí, supuestamente, existe una mina de inigualables riquezas. Obviamente, deciden *liarse la manta a la cabeza* y partir en su busca. Como podréis ver el guión del juego es fiel al de la película, y tanto las localizaciones como las situaciones han sido sacadas directamente de *la peli*. «La ruta hacia El Dorado» es una aventura gráfica en la que controlamos los destinos de Miguel y Tulio, a los que tendremos que ayudar a salir de delicadas situaciones para alcanzar su sueño de hacerse ricos *sin dar palo al agua*.

Como en toda aventura gráfica los escenarios son preciosos.

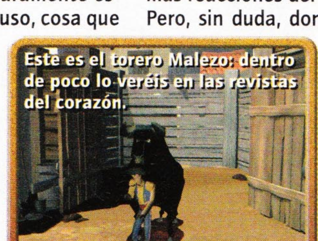
Los escenarios de toda la aventura son *prerrenderizados* –cosa a la que ya nos tienen acostumbrados los chicos de Revolution con «A Sangre Fría»– y el control de estos pícaros se realiza con el teclado, dejando el ratón para labores puramente estéticas. Es decir que no tiene uso, cosa que dificulta los movimientos de los personajes y, en especial, los giros.

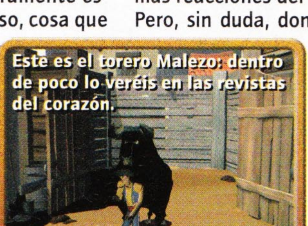
Ubi Soft nos ha asegurado que este título estará completamente traducido al español, cosa que resulta imprescindible en un desarrollo donde los personajes *hablan por los codos* y en todo momento tenemos que tomar decisiones sobre frases y de más reacciones del resto de protagonistas. Pero, sin duda, donde Revolution *ha dado en el clavo* ha sido en el ajustadísimo nivel de dificultad con que ha dotado a este programa, pues avanzar nos costará trabajo pero no será tarea imposible. Todo gracias a la gran cantidad de pistas visuales que han introducido, además de la opción de poder pedir ayuda a nuestro compañero, hacen que no nos atasquemos fácilmente y que avancemos con la dificultad justa... y no como ocurría en «A Sangre Fría». «El Dorado» es un título donde nos encontraremos situaciones divertidas y que nos pedirá ir avanzando cada vez más hasta encontrar la solución sobre todos los enigmas que nos impongan. Si encima hemos visto la película, pues mejor porque así sabremos qué hacer para terminarla.

Gustavo

Estos son Tulio y Miguel...

Este niño no deja de lanzarnos proyectiles con su tirachinas: la solución es el barril.

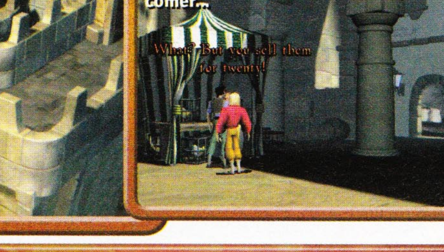




Este es el torero Malezo: dentro de poco lo veréis en las revistas del corazón.



El personaje que controlamos variará según la situación.



Hablar es tan importante como el comer...

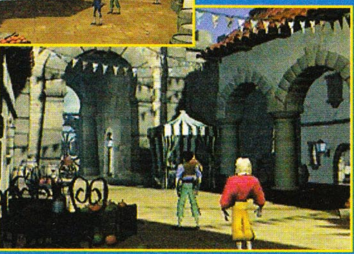
Versiones

PlayStation

Lo que es perjudicial en la versión PC se convierte por arte de magia en virtud para PSX. Y es que controlar al personaje con el *pad*, todos los movimientos parecen más accesibles, intuitivos y sencillos de ejecutar.

Por lo demás, ambas versiones son exactamente idénticas, ya que tanto la historia como la jugabilidad parten de una idea común por parte de los programadores. Es decir, que nos volvemos a encontrar con escenarios *prerrenderizados* de una gran calidad y un argumento gracioso y muy aventurero.

Lo único que le resta puntos a este título son los largos tiempos de carga. Aún así es una gran aventura gráfica...





Puntuación

Oro y Gloria la Ruta hacia El Dorado — **7.6** Notable

Sistema: PSX

Compañía:	Revolution
Precio:	6.995 Ptas.
Género: Plataformas	Traducción: Sí

- La historia y los retos.
- Los largos tiempos de carga.

DIF SON GRA JUG

Así conseguimos el mapa

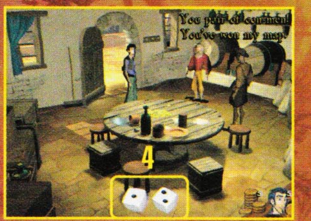
Dentro del programa encontraremos retos en forma de mini-juegos como este, que nos va a permitir conseguir el mapa que nos indica el camino de El Dorado... y que es imprescindible para seguir.



Primero veremos cuál es la puntuación de la tirada (1), y luego decidiremos si la siguiente será mayor o menor (2).



Después tendremos que indicar cuál es la cantidad de dinero que queremos apostar para apoyar nuestra decisión (3).



Y por último sólo nos queda ver la tirada (4). ¡La misma que antes! como no es ni mayor ni menor... ganamos. ¿Alguien sabe por qué?

Puntuación

Oro y Gloria la Ruta hacia El Dorado — **7.8** Notable

PSX PS2 PC N64 GBC DC

Compañía:	Revolution
Precio:	5.995 Ptas.
Género: Aventura gráfica	Traducción: Sí

Objetivo: guiar a los dos protagonistas hacia una ciudad legendaria llamada El Dorado donde la riqueza rebosa por todos los lados.

Modo de juego: resuelve todos los enigmas, recoge objetos y dales buena utilidad.

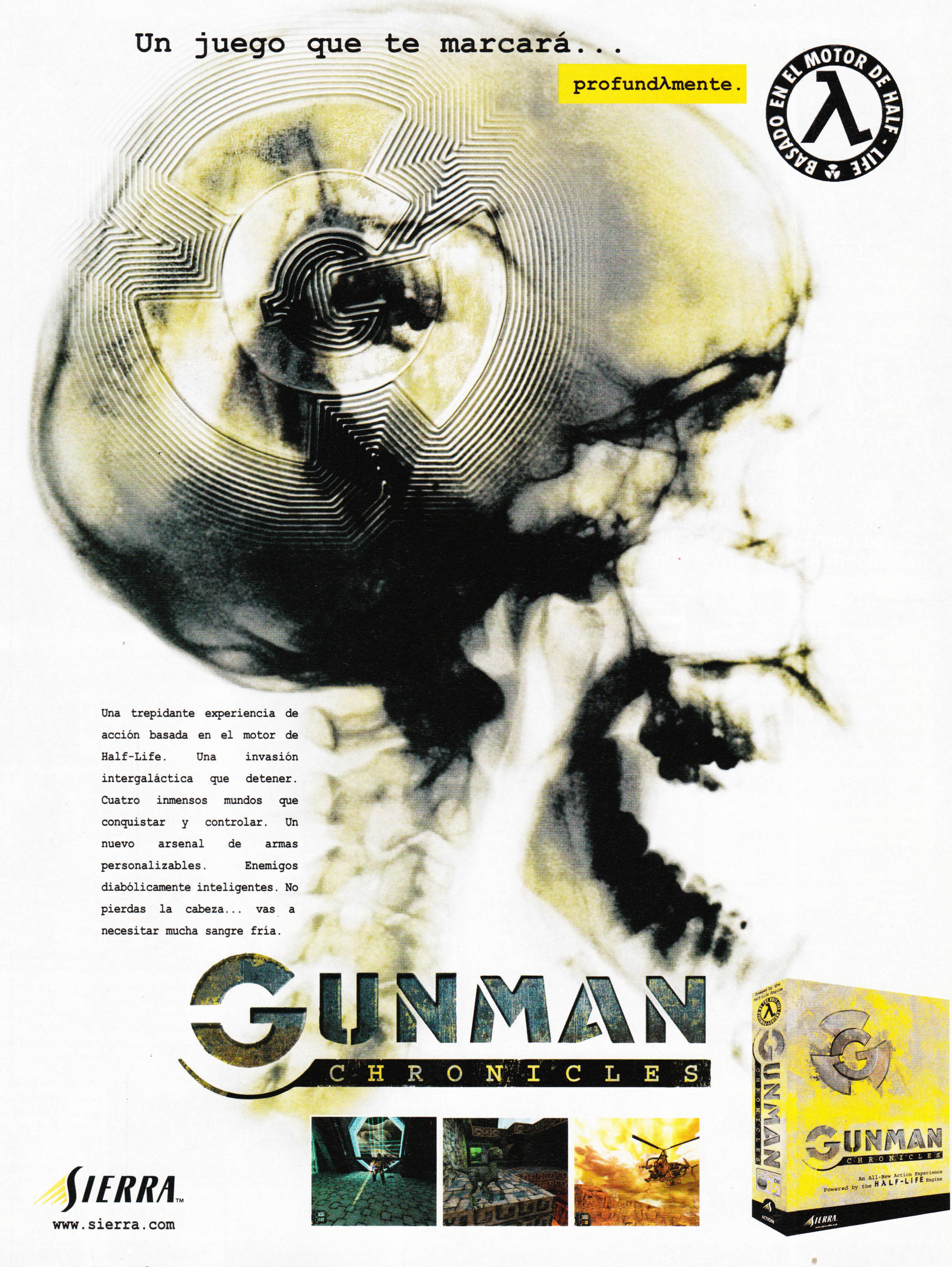
Nº de jugadores:	1
Nº de personajes:	2
Minijuegos:	Sí
Armas:	No
Violencia	Infantil

Requisitos mínimos

Pentium 233MHz
64 MB Ram
Aceleración 3D opcional

- La increíble historia, la dificultad y los diálogos.
- El control de los personajes.

DIF SON GRA JUG


Un juego que te marcará...
profundλmente.
BASADO EN EL MOTOR DE HALF-LIFE
Una trepidante experiencia de acción basada en el motor de Half-Life. Una invasión intergaláctica que detener. Cuatro inmensos mundos que conquistar y controlar. Un nuevo arsenal de armas personalizables. Enemigos diabólicamente inteligentes. No pierdas la cabeza... vas a necesitar mucha sangre fría.
GUNMAN
CHRONICLES
SIERRA™
www.sierra.com
GUNMAN
CHRONICLES
An All-New Action Experience
Powered by the HALF-LIFE Engine
SIERRA
HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S.L. - Ntra. Señora de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel.: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.havasinteractive.es



Encontrarnos obstáculos por el camino será el *pan nuestro de cada día*.

Las deformaciones de los vehículos son mucho más reales en esta nueva versión.

Romper vallas es toda una delicia cuando sabes que paga el seguro.

Los policías son ahora mucho más agresivos que antes... y sus embestidas infinitamente más mortíferas.

DRIVER 2
Back on the Streets

¡QUE ALGUIEN LLAME A UN CHAPISTA!

¿No sabes lo que se siente al conducir un coche a 120 Km/h por una gran ciudad y con toda una comisaría de policía pisándonos los talones? Ahora lo sabrás...

Si por algo se caracterizó la primera parte fue por su genial y *enchuscante* sistema de juego, que nos proponía utilizar el volante de un vehículo y salir a *todo trapo* saltándonos todas las reglas de circulación habidas y por haber. Cosa que era bastante interesante.

GT Interactive, conocedora de este hecho, no ha querido arriesgar lo más mínimo y no ha realizado ningún cambio significativo en esta segunda entrega, conservando las dos premisas que han hecho famosa en todo el mundo a esta saga de juegos de conducción: realismo, jugabilidad y destrozos por doquier.

Cuando decimos realismo nos referimos a eso *pajarear a nuestras anchas* con nuestro vehículo por donde nos plazca, sin ningún tipo de límites y sabiendo que cada uno de los objetos que vemos en pantalla puede ser demolido a base de *morrazos y culazos*.

El modo volador sólo está disponible cuando tomemos una rampa.

Y es que esta continuación, además de respetar esta premisa, la perfecciona hasta límites insospechados: ahora, además de contemplar cómo la gente va y viene de aquí para allá sin ningún tipo de preocupaciones, podremos ver cómo cada ciudadano está haciendo algo de provecho como comprar el periódico, entrar en los edificios, sentarse en un banco o tomarse un café. Todo tiene su *porqué*: las ciudades han sido diseñadas con tal grado de realismo que para entrar en una autovía tendremos que tomar un carril de aceleración y cosas así...

Chicago, La Habana, Las Vegas y Río de Janeiro han sido las cuatro ciudades escogidas por GT Interactive para ser las protagonistas de esta segunda parte. Para ello han creado unas réplicas virtuales sacadas –teóricamente– de mapas reales. ¿Esto quiere decir que si vamos en coche a una de estas urbes las reconoceremos perfectamente? Pues en teoría sí... aunque si alguno de vosotros hace el experimento no tendremos el menor inconveniente en publicar los resultados.

Con «Driver 2» nos encontraremos ante el mismo tipo de conducción, es decir, pisar el acelerador sin piedad hasta llegar a una curva para *tirar del freno de mano* y hacer que nuestro *carromato* gire dejándose en el asfalto una cuarta parte del caucho. Ahora, además de conducir, tendremos que manejar a Tanner, el protagonista, mediante una cámara en tercera persona. Ya que es posible bajar del coche para perseguir a nuestra presa por unas escaleras o bien para cambiar de vehículo.

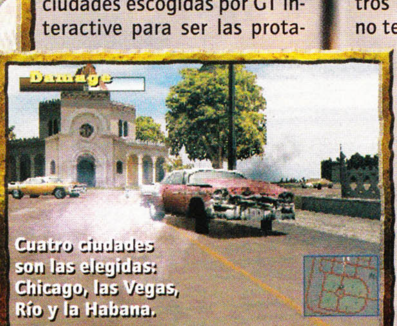
«Driver 2» es una gran continuación que se ha limitado a perfeccionar a su ancestro y que además de nuevas ciudades y más efectos visuales ha introducido una gran cantidad de vehículos y misiones. Pero ten cuidado... las familias mafiosas están vigilándote.

Gustavo


¡Bienvenidos al barrio chino de Chicago!

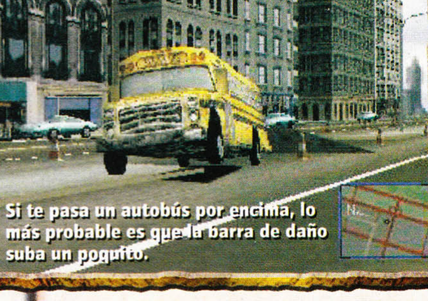


Una de las misiones será seguir a un tren del metro por todo Chicago...



Cuatro ciudades son las elegidas: Chicago, Las Vegas, Río y la Habana.

La calidad de las ciudades es ahora mucho mayor, y el detalle de los edificios mucho más elevado.



Si te pasa un autobús por encima, lo más probable es que la barra de daño suba un poquito.

La versión final llegará traducida y doblada.

El lema del programa sigue siendo el mismo: *corre, corre que te pillo.*

Sus cuarenta misiones dotan a este título de una consistencia casi infinita.

Veremos vehículos que en la primera parte ni siquiera existían.

Cuando el puente levadizo se alce... ¡corre y reza!

La fórmula para las cámaras es la misma: dos laterales y una trasera.

UN ÚNICO FALLO

Dada la gran cantidad de elementos que GT Interactive ha querido introducir, la potencia de la máquina ha sido escasa para poder mover tanto polígono. La prueba es que durante la partida el escenario se redibuja...



Como véis en la pantalla que os ofrecemos, en la parte izquierda se encuentra una viga con un cartel indicativo (1) y detrás una pequeña parte del edificio (2) que veremos un segundo más tarde.
Tomando como referencia dicha viga...



...vemos cómo donde antes sólo había un trozo ahora está el edificio completo (3). Esto ocurre durante todo el juego, lo que llega a *mosquearnos* porque, literalmente, las calles aparecen por sorpresa en cuanto nos descuidamos. Una pena... técnica.

MISIÓN IMPOSIBLE

Cuando pasamos la primera misión sin muchos problemas pensamos que esto era *coser y cantar*. Pero cuando llegamos a la cuarta nos dimos cuenta de que esto no era así...



El objetivo es deshacerse de la policía y llegar hasta nuestro escondrijo.



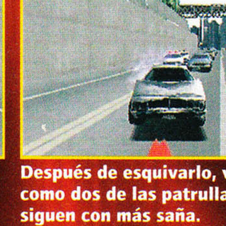
Para conseguirlo salimos del sitio donde estábamos y giramos a la izquierda para salir a la autopista.



Después dimos esquinazo a los dos coches que nos pisaban los talones. No sin recibir un par de golpes.



Más adelante nos encontrarnos con un cerco policial en medio de la autopista. ¿Qué hacemos?



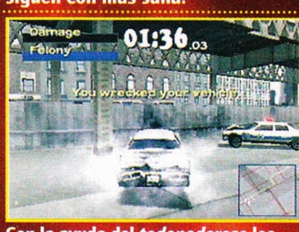
Después de esquivarlo, vimos como dos de las patrullas nos siguen con más saña.



Esquivamos a uno, pero el segundo, al salir de la autopista, nos cazó y nos hizo mucho daño.

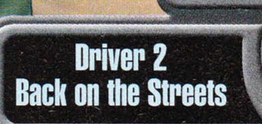


Al dar esquinazo al segundo, unos metros más adelante nos encontramos con otra sorpresa.



Con la ayuda del *todopoderoso* los esquivamos pero dos nuevas patrullas nos embisten y... THE END.

Puntuación





PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: GT Interactive
Precio: 7.490 Ptas.
Género: Velocidad
Traducción: Sí

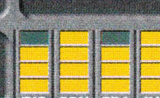
Objetivo: cumplir las misiones que nos vayan encomendando del modo más rápido y preciso posible. Luego Dios dirá...

Modo de juego: conduce un vehículo o bien haz lo propio con Tanner, según toque.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de misiones:	40
Nº de ciudades:	4
Armas:	El paragolpes
Violencia	Veloz

Compatible con...
Dual Shock
Memory Card

- Dar esquinazo a la policía sin que puedan hacer nada.
- Los escenarios se redibujan



Los objetivos voladores deben ser los primeros en caer...

La opción de zoom es súper útil.

"Todos contra el fuego... todos contra el fuego..."

Si queremos hacer un poco *el cabra* y disfrutar como *enanos* a bordo de un *tancazo*, «3D Power Tank» nos ofrece esa valiosa posibilidad..

3D POWER TANK

Antes de pasar por la *portañica* hay que deshacerse de las torretas de vigilancia... ¡Game Over!

Anarquía en las tropas

Estamos llegamos a un punto donde parece que los programas velven su mirada hacia las normas de diversión más elementales. Así lo hemos visto en clásicos como «Pac Man» y así lo podemos volver a contemplar en «3D Power Tank». Son dos *cosas a priori* diferentes pero que comparten la búsqueda de la diversión fácil y directa con la simple regla de avanzar, evitar a los enemigos y conseguir el mayor número de objetivos.

Más vale que nos cuidemos de estos abejorros.

Esta misión es la típica de proteger el convoy de camiones...

Cuando nuestro tanque entra en acción *arde Troya*...

Lo cierto es que por mucho que repitamos este proceso la *juerga* y el *enchusque* que nos asalta alcanza tintes monumentales. «3D Power Tank» se puede incluir perfectamente en ese montón de maravillas donde somos eliminados por un *misilazo* enemigo y, acto seguido, entramos corriendo para seguir con la fiesta de tiros y llamaradas.

Nuestro tanque puede adoptar posturas realmente inverosímiles.

Para ello FX Interactive nos pone al mando de un tanque de ultimísima generación y, lo mejor de todo, nos propone unos objetivos muy sencillos pero que están custodiados por montones de enemigos.

Todos están bien hechos aunque desgraciadamente no son muy variados. Al contrario que, por ejemplo, los escenarios: en todas y cada una de sus 25 misiones muestran un aspecto realmente diferente. Desde ciudades, hasta bases militares pasando por la jungla más peligrosa del continente sudamericano. Y todo con una extensión parecida al del Amazonas.

¿Entonces es «3D Power Tank» un título con buenas maneras para divertirnos? Pues la respuesta es que sí, que al ser un arcade *en toda regla*, lo único que tenemos que hacer es poner el cerebro en modo *off* y dejarnos llevar por las misiones. Evidentemente, aunque el desarrollo sea el mismo, en algunos casos nuestro objetivo puede consistir en defender posiciones aliadas o rescatar a alguna que otra persona, aunque lo más normal será *arrasar* todo lo que tenga forma en la pantalla. No llega a la calidad de otros títulos como «Quake» pero resulta de lo más *enchuscante* para una buena tarde de destrucción con misiles y bombas.

Algunos decorados necesitan algo más que un *misilito* para destruirlos.

Nacho

Trucos para el niño y la niña

«3D Power Tank» es un juego *dificilillo* pero con los trucos que os damos ya no tendréis excusa para superar esos escollos tan complejos. Jugarlo bien ¡por Dios!



Activación de códigos: Antes de poder conseguir todas las armas, debemos abrir la opción de enviar mensaje pulsando la tecla P. Hecho esto, debemos escribir AECHEATS.

Para conseguir todas las armas: «3D Power Tank» cuenta con 10 armas diferentes. Para conseguirlas, con el truco de códigos ya activado, escribimos AEFA y pulsamos *Intro*.

Ahora, con sólo pulsar las teclas del *1 al 10* conseguiremos todas las armas *a tope* de munición. Seguid atentos a la sección de trucos porque publicaremos muchos más... ¡cómo mola!

3D Power Tank — Puntuación **7.2** Notable

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	FX Interactive
Precio:	2.990 Ptas.
Género: Acción 3D	Traducción: Sí

Objetivo: viajar al pasado, presente y futuro para poner orden en los lugares más peligrosos del planeta...

Modo de juego: tan sencillo como acribillar todo lo que se te ponga en pantalla.

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	19
items:	Sí
Armas:	De todo tipo
Violencia	Explosiva

Requisitos mínimos: Pentium 233, 32 MB de RAM, Aceleración 3D opcional

▲ La cantidad de balas por minuto que vuelan por la pantalla.
▼ El ángulo de cámara...



LEGO MINDSTORMS™

SITUACIÓN

HAY QUE ENSEÑARLE A NAPOLEÓN A SER VALIENTE

MISIÓN

CREA EL TORO-BOT™

CÁMARADETECTA : COLOR ››››› ACCIÓN : MOLESTA AL PERRO

Productos vendidos separadamente

1 VISION COMMAND V1.0



Vision Command también funciona como una cámara normal para PC

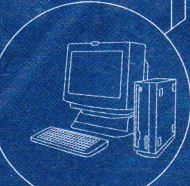
2 ROBOTICS INVENTION SYSTEM 1.5



Los productos se venden por separado. Con el nuevo LEGO® MINDSTORMS™ Vision Command, tu Robotics Invention System™ hará cosas que sólo te podías imaginar. Su PC video cámara es un revolucionario sensor de visión que se convierte en los ojos y cerebro de tu robot. Prográmalo para que reaccione al movimiento, luz y color y observa como obedece tus órdenes. Cámara espía, patrulla de seguridad, sintetizador musical o robot intimidante con cuernos. Tú decides.

www.legomindstorms.com

Requiere 1 PC





Haz equipos para controlar mejor a tus tropas.

Una de las misiones será destruir la Casa Blanca.

Aquí hay mucho movimiento de máquinas...

Command & Conquer Red Alert 2

La misma guerra de siempre

Nadie pone en duda que Westwood creó escuela con su saga «Command & Conquer» pero... ¿no va siendo hora de cambiar de canción?

Westwood ha vuelto a hacerlo: nos ofrece de nuevo lo que ya conocíamos, un calco de la saga de estrategia más famosa de la historia. Y es que este tipo de juegos se ha convertido en un filón de oro para la compañía americana. Si ya se les acusaba de no haber realizado ningún cambio significativo en «C&C Tiberian Sun», con esta nueva entrega ponen de manifiesto que no tienen la más mínima intención de variar la fórmula que tantos éxitos –y dinero– le ha reportado.

Visitaremos distintos tipos de terreno.



El programa está totalmente en inglés, una pena.

La trama es sencilla: estamos en una época donde la extinta Unión Soviética todavía es una superpotencia que, después de caer derrotada ha visto cómo el protagonismo bélico iba a parar a otros estados beligerantes con el bando vencedor. Aprovechando ese despiste, el nuevo presidente de la URSS agrupó a todas sus tropas, construyó nuevas y más mortíferas máquinas de guerra con el único objetivo de consumar su venganza. Los Aliados eran su objetivo y, para desgracia del mundo libre, la lluvia roja que amenazaba desde el otro lado del telón de acero cayó con una fuerza implacable, arrasando lo que en un tiempo fue la tierra de la libertad y la democracia. Es justo en ese momento cuando entramos en escena, bien representando los intereses Aliados mediante la defensa de los Estados Unidos o bien arrasando los Capitolios, estatuas de la Libertad y demás Obeliscos de Washington a los mandos del ejército Rojo.



Veremos con impotencia cómo la destruyen...

El *interfaz* es idéntico al de «Command & Conquer Tiberian Sun».

Así, en algunas misiones tendremos la prioridad de construir un férrea defensa con la que aguantar en nuestra base mientras que en otras nuestro cometido será el de infiltrarnos en las instalaciones enemiga –con espías– para sabotearlas.

Aunque no sea imprescindible, se hubiera agradecido que lo hubiesen doblado y traducido ya que si no tenemos *ni papa* de inglés nos será prácticamente imposible enterarnos del argumento –que es uno de los puntos fuertes de esta guerra–. Mediante *vídeos cinematográficos* entre misión y misión nos iremos enterando de los hilos que mueven esta confrontación mundial, recibiendo nuevos objetivos que machacar/defender.

Lo que todavía no logramos entender es cómo es posible que para un juego que está totalmente desarrollado en 2D sea imprescindible un equipo con 128 MB de RAM y un procesador Pentium 450 Mhz para la opción multijugador.



En algunas misiones nos será imposible construir unidades.

De todas formas han conseguido un desarrollo muy divertido y entretenido con una gran cantidad de opciones que nos darán la oportunidad de demostrar que somos unos *Mariscales de Campo hechos y derechos*. ¡Mira que es divertido!

Gustavo

Lanzamiento nuclear

Para llevar a cabo este mortífero ataque primero debemos construir un silo de misiles en nuestra base. Después, preparar el pepino (1) –lo que nos llevará más o menos cinco minutos–. Cuando tengamos el misil creado tan sólo tendremos que seleccionar el objetivo y disfrutar de cómo destruye el objetivo y todo lo que está a su alrededor. Un magnífico ataque que nos llevará nuestro tiempo preparar pero que será de gran utilidad para acabar con los enemigos.

Antes del impacto

Después del impacto

En ese campo no están jugando precisamente al fútbol...

Si colocas estratégicamente tu base no habrá quién te conquiste.

De vez en cuando recibiremos ayuda exterior.

Este juego no aporta nada nuevo al género de la estrategia: es más de lo mismo.



Las *intros* parecen pequeñas películas...

Las construcciones son distintas según el bando elegido.

Puntuación

Command & Conquer Red Alert 2

8.2 Notable alto

PSX | PS2 | **PC** | N64 | GBC | DC

Compañía: Westwood
Precio: 6.990 Ptas.
Género: Estrategia
Traducción: No

Objetivo: conquistar el territorio aliado o bien defenderlo. ¿Cuál te atrae más, el bando aliado de la libertad o el ejército Rojo?

Modo de juego: construye, ataca o defiende –según toque– y aplasta al adversario.

Nº de jugadores:	1
Nº de bandos:	2
Editor de mapas:	No
Armas:	De todo tipo
Violencia:	Nuclear

Requisitos mínimos
Pentium 266Mhz
64 MB de RAM
No necesita Aceleración 3D

- Es divertido, intuitivo, entretenido y *enchuscante*.
- El idioma no aporta nada.

DIF SON GRA JUG

La primera fase



Después de hacernos con el control de la bandera (1) debemos crear soldados (2) y perros (3), y agruparlos en dos equipos.

Al Norte se encuentra una base: la conquistamos sin problemas y mandamos un ingeniero (4) para reparar el puente.



Avanzamos y nos introducimos en los edificios que tienen las flechas (5) verdes para acabar con el enemigo (6).

Una vez que tomamos la base recibiremos una ayudita (7). Solo nos avanzar por la carretera hacia el Norte.



Después de pasar el puente recibiremos más ayuda y nos introduciremos en los edificios (8) para vencer al enemigo.



Por último nos lanzamos sobre el Pentágono (9) con toda nuestra furia. ¡No hay que dejar una sola piedra viva!



La fuerza bruta nos dará más de un dolor de cabeza.

Cuando Jack lanza su golpe martillo, sale fuego de los puños.

La técnica del loro

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Las comparaciones son odiosas, por eso no vamos a detenernos en decir que este nuevo *Tekken* de PS2 es *igualico* al resto de capítulos para PlayStation.

Sin duda este título es uno de los *bombazos* que Sony prometió para el lanzamiento de la consola. Pero el *bombazo* se ha quedado en *petardazo*...
En principio porque los 34 luchadores que tendrá el juego están sacados de las anteriores versiones y no aportan ningún tipo de golpe o *combo* nuevo: son un calco.
Pero también porque gráficamente *no se han cortado un pelo* y nos han ofrecido unos escenarios que de cerca y de lejos están, y parecen, en un completo 2D. A pesar de que el efecto pueda parecer tridimensional, al escrutar más fijamente los fondos fuimos capaces de ver cómo estaban compuestos por distintos planos de *scroll* que se movían cuando la cámara lo hacía, a distintas velocidades.
El efecto que han logrado con este método es muy bueno, pero tiene el problema de que SNK lo lleva utilizando más de diez años con sus juegos de lucha para Neo Geo.
Expuesto lo más básico, está claro que una pregunta nos *asalta* de sopetón: ¿por qué no habrán hecho todos los fondos en 3D como en «Soul Calibur» de Dreamcast? La respuesta sólo Namco la conoce.
Donde realmente se han conseguido cotas impresionantes es en el apartado de movimientos, diseño y modelado de los personajes. Son los verdaderos artistas por espectáculo y soberbia realización. Ahí sí que se nota realmente que estamos ante una máquina más potente que la PlayStation.
Además, cada escenario cuenta con un toque de originalidad en el apartado gráfico. Así, podremos ver que en algunos la hierba del suelo se superpone a los personajes, en otros que la luz despedida por las antorchas crea sombras y cambios de color en los luchadores o cómo los masas de espectadores aplauden ante nuestros golpes.
De todas formas, la sensación que experimentamos cuando jugamos con «Tekken Tag tournament» es que todo este circo de golpes y luchadores ya nos sonaba. Y no porque los protagonistas fueran los mismos y los golpes idénticos, sino porque la apariencia general destila los mismos argumentos utilizados por Namco desde que lanzó esta saga para PlayStation. Una pena.

Gustavo

Cada escenario cuenta con algún que otro detalle.

Bruce sigue es un especialista en Taekwondo.

Los golpes son exactamente iguales que en anteriores versiones.

¡Qué chulo! zurrando mientras mira al tendido.

El último enemigo es una especie de mujer lobo.

Este golpe se llama *ventoso*...

Modo Tag

Es el único cambio significativo que ha tenido esta versión con respecto a las otras. Para realizar este demoledor golpe conjunto debemos pulsar los botones cuadrado, triángulo y retroceder en el Pad...

Conseguiremos que nuestro personaje —en este caso Gun Jack— levante al enemigo en vilo y lo suelte violentamente contra el suelo. A lo mejor se parte unas cuantas costillas pero al quedar tendido en el suelo, nuestro...

... aliado en el modo *Tag* —Jack— podrá rematarle con una llave idéntica y astillarle el resto de huesos que aún no se habían visto perjudicados. En este ejemplo hemos acudido al luchador de emergecia en un caso...

... de ataque, pero estas argucias podemos ejecutarlas también cuando nos defendemos de unos voraces enemigos. Esto es lo único que justifica el lanzamiento de «Tekken Tag Tournament» porque el resto es *más de lo mismo*...

Puntuación

Tekken Tag Tournament — **7.2** Notable

PSX · PS2 · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Namco
Precio: Por confirmar.
Género: Lucha — Traducción: No

Objetivo: asestar el mayor número de golpes al rival antes de tener que encajar una paliza y terminar con los huesos molidos.

Modo de juego: *combos* y golpes a la espinilla y la rabadilla. Aprende a pegar y vencerás.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de personajes:	34
Modo Tag	Sí
Armas:	Puñetiles
Violencia	Pasajera

Compatible con...
Dual Shock 2
Memory Card 8MB
Multitap PS2

- La calidad de los personajes y el modo *Tag*.
- No aporta nada nuevo.

DIF · SON · GRA · JUG



Reñida entrada en el túnel. ¿Quién ganará?

Como frene un pelín nos lo acabamos comiendo seguro...

El modelado de los coches ha sufrido una clara mejoría. ¡Qué bonitos!

Un *Ridge Racer* sin derrapes es como un día sin pan...

Terrible esta curva frente al faro ¿eh?

El plan urbanístico de la ciudad se ha visto bien reflejado gracias al *poder técnico* de PS2.

Como siempre, las repeticiones son una buena excusa para deleitarnos con nuestra colosal carrera.

Nuevos modelos de coches, escenarios ya clásicos y un poderío gráfico algo cortito...

¿Quién pudiera tener un coche así para andar por casa?

Namco ha tenid a bien traduc los textos d pantalla d jueg

RIDGE RA

Madre no hay m

Sony aplica la fórmula infalible de escudarse en Namco para alucinar al personal con sagas que han supuesto un completo éxito en PlayStation...

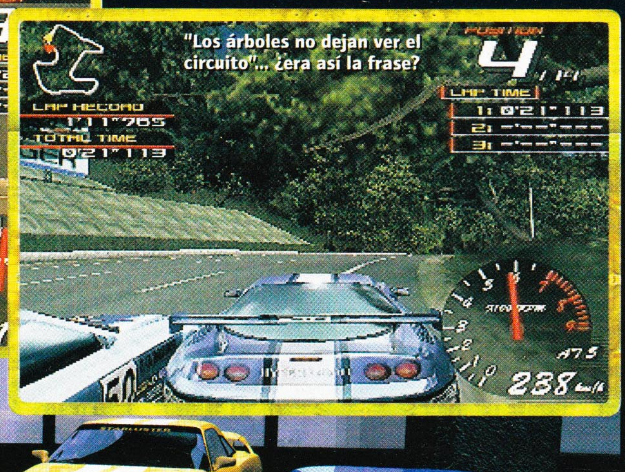
Si las matemáticas no engañan, han pasado exactamente cinco años desde que PlayStation se puso a la venta en España. No hay que decir que el éxito de esta consola ha rebasado todos los límites conocidos, por lo que no es de extrañar que la llegada de PS2 suponga para muchos de nosotros una razón más que suficiente para tenernos en tensión: ¿será buena, será regular, lo habrán hecho bien?

Antes de nada quiero confesarme como un *fan* TOTAL de la saga «Ridge Racer», un *locuelo* que ha dedicado al primer juego de la saga, el original, miles de horas a lo largo de estos últimos cinco años y que a pesar de las partidas jugadas sigue manteniendo su gracia y frescura. ¡Qué le voy a hacer!

Por eso, al ponerle las manos encima a este «Ridge Racer V» la emoción ha superado con creces cualquier expectativa por lo que afirmar, así de primeras, que es lo mejor que Namco ha programado sobre cuatro ruedas parece una obviedad. Pero hay que decirlo.

Otra cosa bien distinta es que teniendo en sus manos un *maquinón* –en teoría– como PS2 las posibilidades de haber tenido algo mejor aumentan considerablemente. Es decir: que como *Ridge Racer* que se precie es un claro alumno del clásico original, pero como maravilla técnica se queda bastante cortito.

¿Y cómo puede ser esto? nos preguntaremos alarmados: pues lo desconocemos, así como las verdaderas cualidades de la consola, pero tras comprobar lo que Sony nos va a ofrecer –a nivel gráfico sobre todo– con «Gran Turismo 2000» no podemos más que sentir un *puyazo* doloroso en el corazón. Uno tiene reflejos del entorno en las carrocerías,





CER V

más que una

¡Cómo pasa el tiempo!

Parece que fue ayer cuando caímos alucinados ante el encanto de un tal «Ridge Racer» de PlayStation: entornos 3D, suavidad de movimientos, un parecido con la recreativa casi total y una diversión, entretenimiento y *enchusque* que a día de hoy siguen intactos. Pero las cosas cambian...

1 El puente colgante

Ridge Racer / Ridge Racer V

Igual de complicado en su trazada tras la salida del túnel pero algo mejor construido. Las montañas son iguales.

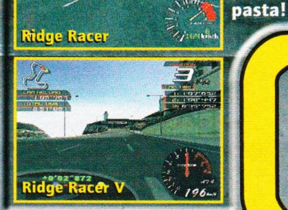
2 El hotel Pac Man

Ridge Racer / Ridge Racer V

Aquí se notan los cambios: la playa ha desaparecido para dejar paso a nuevas carreteras y los edificios son diferentes.

3 La curva del Faro

Toda la montaña ha desaparecido para dejar paso a un complejo hotelero. ¡La pasta es la pasta!







4 Cambio de rasante



El salto anterior al túnel se mantiene aunque el plan de urbanismo ha crecido sobre la colina. ¿No?

5 La boca del túnel

Ridge Racer / Ridge Racer V

Parece claro que las formas se han estilizado y que las viejas vallas han desaparecido para dejar paso a una enorme mole de hormigón armado.

6 En el túnel

Ridge Racer / Ridge Racer V

Después de tomar la curva con no muchas dificultades, vemos que el cambio de luz ya no es en «Ridge Racer V» tan acusado. Es más natural.

7 Saliendo del túnel

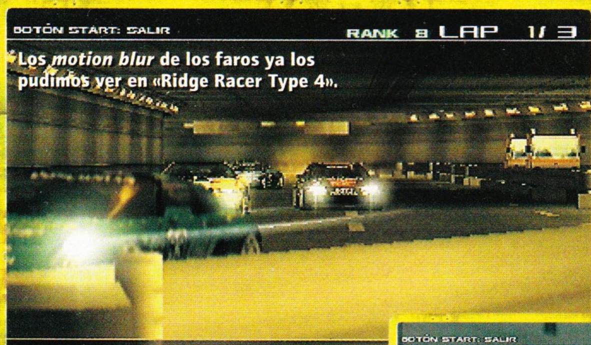
Ridge Racer / Ridge Racer V

¡Madre del Amor Hermoso! ¿Dónde estoy? Pero si han construido tantos edificios que ya no podemos admirar el azul del cielo. ¡Vaya cambio!

8 Recta de meta



Como debe ser una especie de Paseo de la Castellana, los edificios no han cambiado mucho, aunque se nota la presencia de algunos nuevos.



Los *motion blur* de los faros ya los pudimos ver en «Ridge Racer Type 4».

Un salto así lo aguantan muy pocos coches. ¿No os parece?

Bonita repetición sobre cómo superar a un adversario, quiera o no...

luces que parecen reales y modelos tridimensionales mejor modelados, y el otro se queda en una mera actualización de lo visto en capítulos anteriores a mayor resolución. Eso sí, donde no *da gato por liebre* este «Rigde Racer V» es en el apartado de la jugabilidad, de la diversión y del control de los coches.

Namco ha vuelto a ponernos carreras contra el *crono*, o campeonatos donde es posible abrir nuevas secciones del mismo circuito o desafíos entre dos corredores a pantalla partida o a través de un cable de comunicación *–link cable–*. Seguimos acelerando y derrapando, controlando el *culeo* del coche en las curvas a la vez que nos lanzamos descontrolados por la pista mientras nuestros tímpanos tararean unos temas musicales bastante cañeros. TODO sigue en su sitio, a pesar de haber visto mejorados los gráficos, las texturas y un entorno donde, no hay que olvidar, han pasado cinco años y los planes urbanísticos prosperan que es un primor.

Ese quitamiedos nos lo vamos a comer seguro...

De todos modos, si pensáis que el apartado técnico de este «Ridge Racer V» puede ser una razón de peso para alejarnos de él como *si fuera un apestado* lo lleváis claro: Namco ha puesto en escena las mismas argucias porque sabe que la fórmula funciona con una exactitud milimétrica. ¿Quién no se lo ha pasado en grande, alguna vez, con un título de esta saga? «Ridge Racer», «Ridge Racer Revolution», «Rage Racer» y «Ridge Racer Type 4» son las cuatro patas de un banco que sustenta con fuerza a un nuevo y colosal clásido.

Otra cosa bien distinta es que PS2, o *los elementos*, hayan podido con la carga tecnológica que todos esperábamos de una consola que todavía tiene que demostar *un porrón* de cosas.

Pero divertido, lo que se dice divertido, es un rato largo...

José Luis



Puntuación

Ridge Racer V — 7.8 Notable

PSX · PS2 · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Namco
Precio: 6.990 Ptas.
Género: Velocidad — Traducción: Sí

Objetivo: abrir todas las secciones del circuito, descubrir todos los coches ocultos y evitar que la segunda posición nos alcance.

Modo de juego: acelerar rápidamente y, al llegar a las curvas, manejar el arte del derrape.

Nº de jugadores:	1 a 2
Nº de circuitos:	7
Editor de circuitos:	No
Nº de coches:	6
Violencia:	Radial

Compatible con...
Memory Card
NeGcon
JoGcon
Dual Shock

▶ Las carreras, el control y la diversión: INCREÍBLE.
▶ Técnicamente es poca cosa...

DIF SON GRA JUG



Fantavision

Mágico mundo de colores

Si no queremos esperar un año a los fuegos artificiales del pueblo, lo mejor que podemos hacer es comprarnos «Fantavision», llamar a la novia y abrazarla mientras nos deleitamos con las luces y sus colorines...

Llegar a conseguir el TOP es una tarea sobrehumana.

Aquí no hay duda: los efectos de luz son impresionantes.

A más combinaciones antes llegaremos al *Starmine*.

Vaya fiestón que tienen montado ahí abajo...

El mapa de la zona inferior derecha nos informa de cuánto falta para terminar.

El *Starmine* es un modo donde sólo hay petardos de un color...

En la segunda fase la dificultad se dobla, ¡pero qué bonita es!

Las repeticiones *molan* mucho.

¿Unos fuegos artificiales en el espacio?

Las guirnaldas son cadenas de varios colores.

Es recomendable ponerse unas gafas de sol...

Uno de los primeros títulos para PlayStation2 que han llegado a la redacción ya cuenta con el honor de ser el juego más bonito de los aparecidos hasta la fecha.

«Fantavision» no es un CD original, en concepto, sino más bien un *puzzle* de lo más normalito. Pero Sony ha estado muy despierta a la hora de darle forma ya que se aprovecha, fundamentalmente, del apartado visual para divertirnos.

Nuestro principal objetivo es entretener a todos y cada uno de los habitantes del planeta, haciendo explotar cientos y cientos de *petardillos* que, con nuestra pericia, deben convertirse en unos preciosos fuegos de artificio.

Sólo hay que ver las pantallas para comprobar que no estamos mintiendo. «Fantavision» es un espectáculo visual que no aprovecha ni por asomo la supuesta potencia de PlayStation2. Eso sí... jugarlo ya es otra historia. Nos explicamos.

Siendo un *puzzle*, «Fantavision» nos *enchuscará*, y mucho, aunque parezca un *pelín tonto*: eso de explosionar petarditos parace simple pero es un desafío constante cuando nos damos cuenta de que hay que hacerlo con cierta lógica, atrapando los del mismo color y haciéndolos explosionar a la vez.

Más adelante podremos conseguir más puntos y *combos* con los que aumentar la belleza de nuestra pólvora. «Fantavisión» parece más una *ocurrencia* que un videojuego, pero es divertidísimo.

Nacho

¿Cómo funciona?

No es ni un «Tetris», ni un «Columns» ni nada que se la parezca. Aquí nuestro objetivo es sencillo: capturar cadenas de *petardillos* del mismo color y conseguir la máxima puntuación para pasar de pantalla. Pero... ¿cómo funciona?

Los *petardillos (1)* aparecen siempre por debajo de la pantalla y pueden ser del mismo o de diferente color. Con el circulito que vemos ampliado capturamos todos los petardillos...

Cuando los cohetes del mismo color están capturados aparecerán atrapados por un cuadrado que nos indica que están listos para explotarlos. Pulsamos el botón círculo y...

... ¡¡chimpúm, hemos hecho una cadena de tres fuegos artificiales!! Evidentemente, gracias a diferentes *ítems* especiales podremos combinar los colores y hacer cadenas más largas y bonitas.

Puntuación

Fantavision — **7.0** Notable

PSX · **PS2** · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: SCE
Precio: Sin confirmar
Género: Inteligencia
Traducción: Sí

Objetivo: conseguir entrar en el *Hall of Fame* a base de realizar bonitas y espectaculares combinaciones de fuegos artificiales.

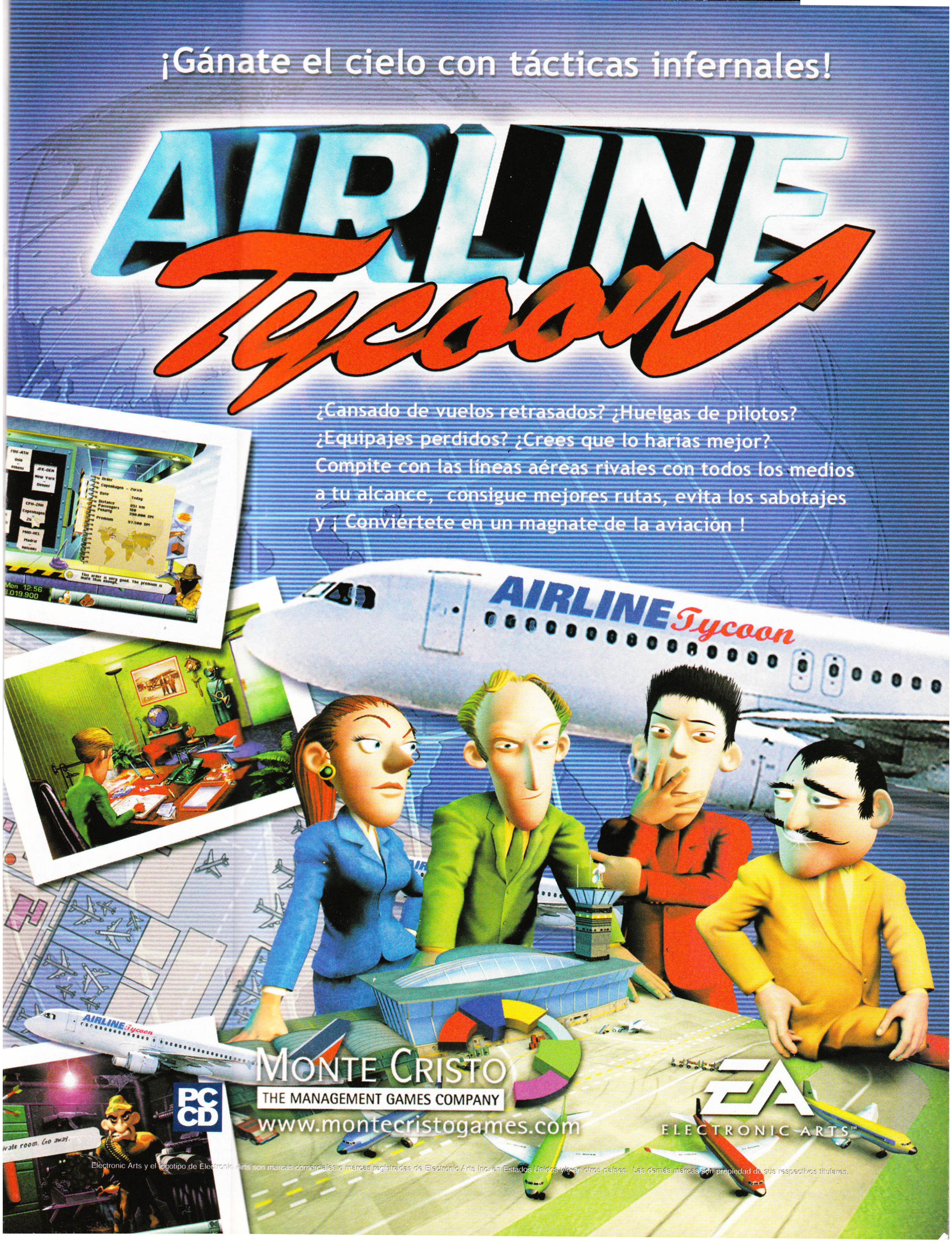
Modo de juego: léete nuestro apartado de cómo funciona... es muy sencillo ¿eh?

Nº de jugadores:	1
Nº de combinaciones:	8
Nº de ítems:	4
Armas:	Pólvora
Violencia	Explosiva

Compatible con...
Memory Card 8MB
Dual Shock

Es bonito y divertido.
Con tanto colorín es difícil ver los petardos.

DIF · SON · GRA · JUG



¡Gánate el cielo con tácticas infernales!
AIRLINE Tycoon
¿Cansado de vuelos retrasados? ¿Huelgas de pilotos? ¿Equipajes perdidos? ¿Crees que lo harías mejor? Compite con las líneas aéreas rivales con todos los medios a tu alcance, consigue mejores rutas, evita los sabotajes y ¡ Conviértete en un magnate de la aviación !
AIRLINE Tycoon
MONTE CRISTO
THE MANAGEMENT GAMES COMPANY
www.montecristogames.com
PC CD
ELECTRONIC ARTS™
Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en Estados Unidos y/o en otros países. Las demás marcas son propiedad de sus respectivos titulares.



¡Con ese bazuka en la mano no se mueve nadie!

¡Cañonazo poweerr!

Con la ametralladora no hay duda de quién ganará!

Aquí huele a lucha

Power Stone 2

Capcom vuelve a ponernos un juego de lucha que mezcla sabiamente lo mejor de los *beat'em-up* de toda la vida...

La primera parte de este «Power Stone 2» olía a *cosa* original pero al menos se ceñía escrupulosamente al género de los *guantazos* directos, al de los *one vs. one* sin barreras intermedias.

Ahora, su continuación obligada hace lo mismo, nos expone los escenarios 3D –preciosos por cierto– de una forma parecida y deposita en las manos de nuestros personajes todo el poder necesario para que los *combos* y las armas dejen claro al mundo que aquí mandamos nosotros. Pero a diferencia de «Power Stone», Capcom ha metido de una forma genial una pizca de *beat'em-up* para que corramos por escenarios dinámicos que cambian continuamente. ¡Se acabó eso de pelear en un tranquilo tatami o en una plácida autopista!

¡Sartenazo a la cabeza! ¡Clonc!

Esa gema puede reportarnos muchos puntos...




El submarino no durará mucho en la superficie...

Para *remate del tomate* existen montones de armas que podemos utilizar sobre los enemigos y que van desde los palos de madera hasta las torretas antiaéreas de un submarino con *dejes* de destructor.

Con todo lo anterior Capcom consigue dos cosas: que la habilidad de los personajes valga para ganar las luchas y, además, que eso de utilizar armas o provocar el desplome del techo sobre la *cocorota* del enemigo nos proporcione una merecida victoria que andábamos buscando desde hace tiempo.

¡Oh, oh!, el techo está a punto de desplomarse.

Técnicamente la suavidad de los gráficos y los movimientos, además del control de los personajes y el apabullante espectáculo pirotécnico, hace de «Power Stone 2» un *peacho* de juego de lucha que tiene las suficientes dosis de originalidad como para hacernos olvidar que, a veces, Capcom con sus «Street Fighter» & Cía. se repite más que el gazpacho.

Un nuevo triunfo de las ideas bien hechas sobre las *ovejas clónicas* que tanto abundan por estos lares. Si cundiera el ejemplo de este título, otro gallo nos cantaría a los poseedores de consolas.

Jose Luis


Podemos pilotar tanques y cañones.

La tienda

Cuando entramos en la tienda nos recibe esta dama. Allí tenemos varias opciones: comprar, vender, ver el catálogo o...

... mezclar objetos. Si deseamos comprar, es recomendable antes ver el catálogo con las especificaciones de cada objeto.

Si preferimos vender algo que hayamos recolectado durante el juego podemos conseguir dinerillo fresco.



Avanti tutto...



Capcom sabe perfectamente lo que significa para los jugadores la palabra GO! ¡Efectivamente!, es la clave que nos indica que debemos avanzar más y más.

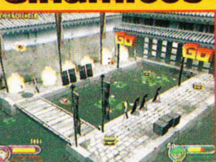
Elegir nivel

Como si de un «Out Run» se tratara, podemos elegir la fase en la que empezar a luchar y, a partir de ahí, seleccionar si deseamos alcanzar la fase final por unos u otros escenarios. Así es posible fabricar trayectorias distintas en cada partida.



Escenarios dinámicos


Todo parece tranquilo mientras nos pegamos contra el enemigo...




... hasta que unas explosiones empiezan a *mosquearnos*. ¡Hay que...


... *salir por patas* o de lo contrario nos freirán los bigotes! La flecha nos...

... indica la dirección de nuestra huida y hacia allí debemos dirigirnos.

Subidos a la plataforma nos reímos en la cara del fuego. ¡Salvados!





Puntuación

Power Stone 2 — **8.0** Notable alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Capcom
Precio: 8.990 Ptas.
Género: Lucha — **Traducción:** No

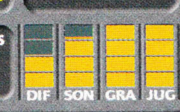
Objetivo: conseguir del modo que sea alcanzar el último objetivo y terminar con el gran jefe de esa fase. ¡Ah!, y podemos elegir el camino.

Modo de juego: al principio aporrear al contrario, después, coger un cañón y disparar.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de multiniveles:	12
Nº de luchadores:	12
Nº de items:	120
Violencia:	Ausente

Compatible con...
VGA Box
Arcade Stick
Visual Memory

- Los personajes, las armas y los escenarios dinámicos.
- Algo corto si nos empeñamos.





Street Fighter Alpha 3

Estamos viviendo una *fiebre Capcom* en Dreamcast que nos gusta. Si ya hablamos el mes pasado de «Street Fighter III Second Impact» ahora le toca el turno a la tercera parte de la *sección* Alpha. ;-)
Este también llega con un tiempo de retraso bastante considerable, pero la espera ha merecido la pena. Básicamente «Street Fighter Alpha 3» recoge todos los personajes de la sagas *Street Fighter II* y *Super Street Fighter II Turbo* además de añadir algunos nuevos y los mezcla con la esencia *Alpha*. ¿Qué nos encontraremos? Mucha diversión, modos de juego para aburrir, gráficos espectaculares con animaciones muy suaves y el mismo control. ¿El *Street Fighter* definitivo para la máquina de Sega? El tiempo lo dirá...

Nacho

Puntuación: **Street Fighter Alpha 3** — 8.5 Notable alto

Sistema: DC
Compañía: Capcom
Precio: 8.990 Ptas.
Género: Lucha
Traducción: No

- Todo un señor *Street Fighter*.
- Esa dificultaaaad...

DIF SON GRA JUG



PACIFIC WARRIORS AIR COMBAT ACT

Si algo caracteriza a este presunto simulador es que, precisamente, no es un simulador de combate aéreo... sino un arcade *puro y duro*. Y es que con tan sólo tres botones –acelerador, freno y disparo– al margen de los direccionales, seremos capaces de controlar un avión que también cuenta con armas secundarias mucho más potentes. Al decir que es un *arcade* nos referimos a que rompe muchas de las reglas de la física para ofrecer jugabilidad y diversión... y lo han logrado, porque es un desarrollo divertidísimo donde lo importante es acabar con todo lo que se cruce en nuestro camino.

Gustavo

Puntuación: **Pacific Warriors Air Combat Act** — 6.0 Bien

Sistema: PC
Compañía: SWING!
Precio: 6.990 Ptas.
Género: Arcade
Traducción: Sí

- Es muy, muy, pero que muy divertido.
- Es corto y no tiene buenos gráficos.

DIF SON GRA JUG



Hércules

El héroe más polémico de la Antiguedad es el protagonista de esta nueva y divertida aventura. Dentro del cartucho encontraremos escenarios que nos concederán libertad total de movimientos y ambientados de una forma excepcional.
Comenzaremos nuestra andadura con un pequeño tutorial que nos muestra todas las ventajas que tiene ser un *Semidios*. Después de la lección entraremos de lleno a buscar objetos que nos permitan avanzar en la aventura y a dejar *K.O.* a todo aquel que ose cruzarse en nuestro camino.
Los combates son tremendamente intuitivos y excepto la desgracia de fallar más golpes que *un borracho en un combate de boxeo* estos son divertidos, entretenidos y aportan diversión a lo grande.

Gustavo

Puntuación: **Hércules** — 7.0 Notable

Sistema: N64
Compañía: Titus
Precio: 8.990 Ptas.
Género: Aventura
Traducción: Sí

- Divertido y muy entretenido.
- Gráficamente no es la bomba...

DIF SON GRA JUG



Egipto II
La profecía de Heliópolis

Egipto II» es la continuación de un título que nos visitó hace pocas fechas y que ha vendido un buen número de copias en otros mercados europeos. Nuestro cometido es difícil: tenemos que encontrar remedio a una terrible epidemia que está causando infinidad de bajas en una de las ciudades más importantes de Egipto: Heliópolis. Para ello tendremos que guiar a Tifet, una joven sacerdotisa de Sekhmet, por toda la ciudad resolviendo todos los enigmas que nos propongan.
El *interfaz* es muy básico pero tiene lo justo para tenernos atrapados con su argumento. Sólo para amantes de aventuras *made in Cryo*.

Gustavo

Puntuación: **Egipto II** — 6.0 Bien

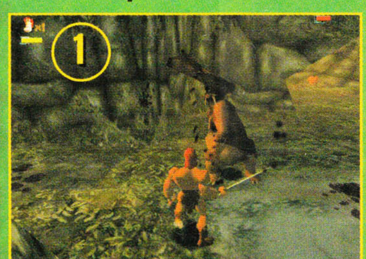
Sistema: PC
Compañía: Cryo
Precio: 5.995 Ptas.
Género: Aventura
Traducción: Sí

- La recreación de esa civilización.
- No aporta nada nuevo y es fácil.

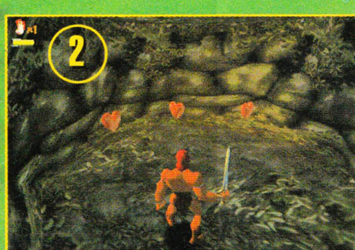
DIF SON GRA JUG

PATADAS AL ÁRBOL

Parece bastante difícil a primera vista acabar con el jefe final de la primera fase, pero después de leer estas recomendaciones esenciales será *pan comido*...



Antes de encontrarnos con el árbol, nos toparemos de nariz y frente con un oso de la pradera bastante molesto. Con encararle y gorpearle será suficiente...



Si el osito en cuestión nos ha quitado bastante energía, con sólo girar hacia la izquierda, nos encontraremos tres fantásticos corazones de vida...



Afilada y reluciente nuestra espada, nos encontraremos con el temible jefe final. Encararlo directamente no nos viene muy bien, por lo que debemos tratar de...



... rodearlo a base de saltos y ponernos a su espalda. Con brío y sin parar de brincar debemos machacarlo a base de espadazos de canto.



Tiene bastante vida, pero al final caerá ante el filo de nuestra espada. La estrella azul nos llevará a la fase siguiente.



¡Cuidado!... la roca no entiende el ceda al paso.

Por el bien de nuestra salud recemos para que no se junten estos dos...

¡Arrrg!, cuidado con las trampas.

MÁS BRUTO QUE UN ARAO

Érase una vez un bárbaro del norte que buscaba novia desesperadamente. Un día, le vino la oportunidad pero el rey de los Orcos no se lo permitió... ¡Es hora de repartir espadazos!

Casi sin enterarnos, Dinamic Multimedia *se ha sacado de la chistera* un título que recobra la esencia más básica de los juegos de plataformas o arcades tradicionales: avanzar, quitarse a los enemigos de encima a base de músculo, saltar un poquito y seguir avanzando...

Si cogemos esta idea y le añadimos un berzotas *estilo bárbaro del norte*, una excusa pasional, que no es otra que una novia raptada, y lo embutimos en un CD tendremos «Grouch», o *esta novia me la echo yo*.

Gracioso, este «Grouch», pero salpica...

Como vemos, Dinamic no ha gastado mucha *neurona* a la hora de plantear esta aventura *mandoblera*. De hecho podríamos decir que estamos ante la simpleza personificada en todos sus aspectos, tanto en gráficos como en jugabilidad... Nada más cargar «Grouch» en nuestro PC , y ya desde la intro, graciosa donde las haya, se nos revelarán las pistas que nos ponen tras los tacones de nuestro *peazo* de ligue que ha sido raptado por unos *repugnosos* Orcos a los que hemos de dar muerte. Concluida ésta, entraremos de bruces en el juego. Sin ser nada espectaculares, los gráficos son protagonistas para bien... y para mal. Los personajes están bien animados, y hay un buen surtido de ellos en las diversas fases. Desgraciadamente, no podemos decir lo mismo de los escenarios, que aunque bien modelados y planteados llegan a irritar debido a la abusiva presencia de niebla.

Como arcade tradicional que es, en «Grouch» nos limitaremos a ir tirando *p'lantecontó*, saltando todo tipo de obstáculos y trampas posibles, tratando de reventar, *verbigracia*, a nuestros enemigos con las armas que iremos recogiendo por el camino y que, básicamente, se diferencian en los movimientos especiales que podremos realizar con ellas. Dinamic aquí, se ha *pasado* bastante a la hora de calcular la curva de aprendizaje. «Grouch» es sencillo en la forma, pero dificilísimo en la práctica. Cada salto, cada lucha ha de estar calculado al milímetro haciendo de este título un juego recomendable para los más hábiles. Si no fuera por este detalle, «Grouch» sería un juego para todos los públicos, pero esa dificultad lo mata...

Con una combinación de botones, daremos golpes especiales...

Esa cosa que pasa volando no es la cabeza...

Nacho



Algunos efectos de combustión están muy bien hechos.

Grouch puede saltar, subir escaleras, agarrarse...

Puntuación



Grouch — **6.9** Bien Alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Revistronic/Dinamic Multimedia
Precio:	3.990 Ptas.
Género: Arcade	Traducción: Sí

Objetivo: ¿Cómo nos sentaría que unos orcos *repugnosos* nos quitarán el ligue que tanto tiempo nos ha costado conseguir?, ¿eh?

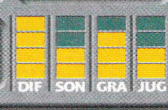
Modo de juego: *tirar to p'lante como los de Alicante* sin parar de hacer el bárbaro...

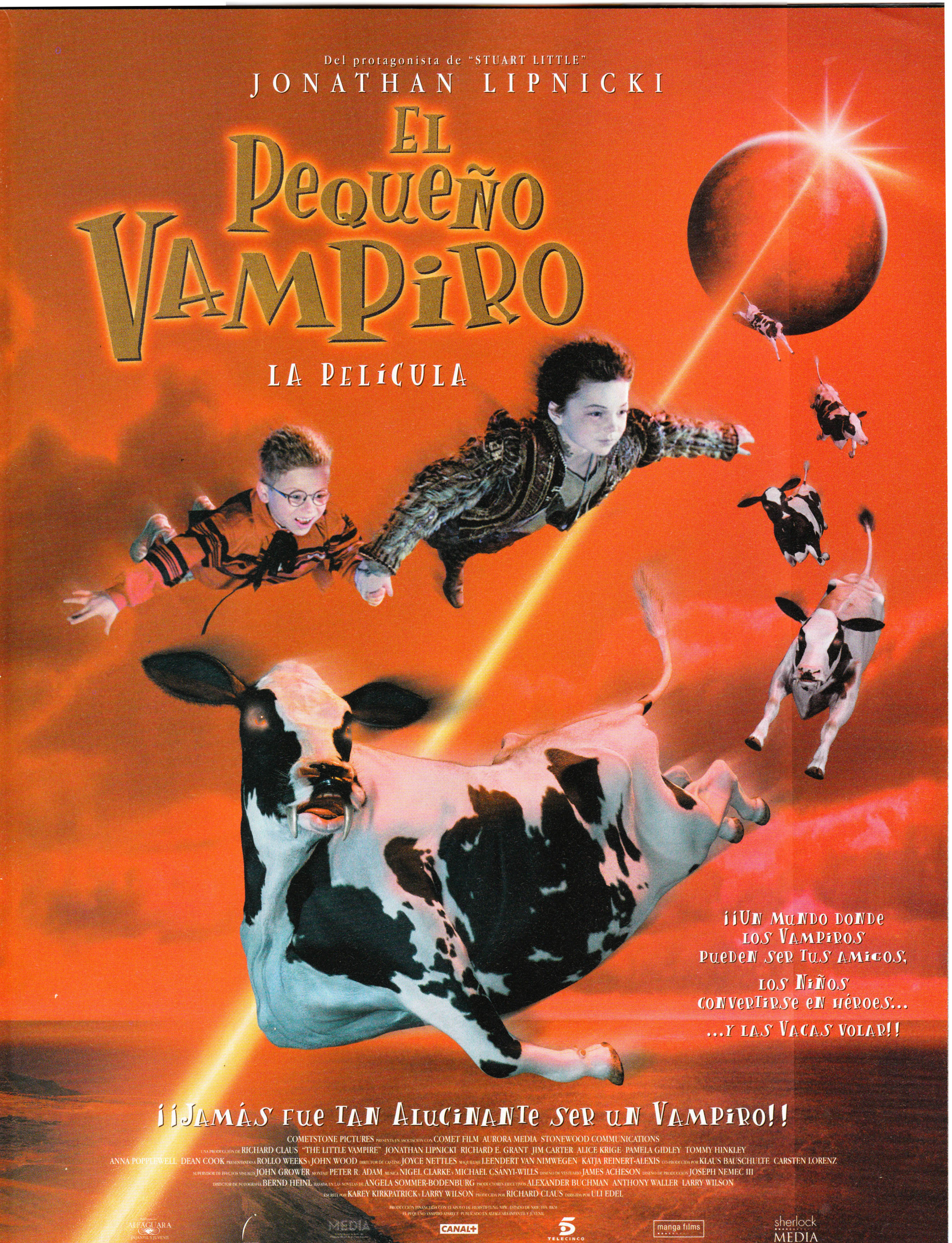
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	8
Nº de personajes:	3
Armas:	De todo tipo
Violencia	Bárbara

Requisitios mínimos

Pentium 200 MMX
64 MB de RAM
Aceleración 3D

Es divertido a ratos...
Demasiado difícil en algunos momentos.




Del protagonista de "STUART LITTLE"
JONATHAN LIPNICKI
EL PEQUEÑO VAMPIRO
LA PELÍCULA
¡¡UN MUNDO DONDE LOS VAMPIROS PUEDEN SER TUS AMIGOS,
LOS NIÑOS CONVERTIRSE EN HÉROES...
...Y LAS VACAS VOLAR!!
¡¡JAMÁS FUE TAN ALUCINANTE SER UN VAMPIRO!!
COMETSTONE PICTURES PRESENTA EN ASOCIACION CON COMET FILM AURORA MEDIA STONEWOOD COMMUNICATIONS
UNA PRODUCCIÓN DE RICHARD CLAUS "THE LITTLE VAMPIRE" JONATHAN LIPNICKI RICHARD E. GRANT JIM CARTER ALICE KRIGE PAMELA GIDLEY TOMMY HINKLEY
ANNA POPPLEWELL DEAN COOK PRESENTANDO A ROLLO WEEKS Y JOHN WOOD DIRECTOR DE CASTING JOYCE NETTLES MAQUILLAJE LEENDERT VAN NIMWEGEN KATJA REINERT-ALEXIS CO-PRODUCIDA POR KLAUS BAUSCHULTE CARSTEN LORENZ
SUPERVISOR DE EFECTOS VISUALES JOHN GROWER MONTAJE PETER R. ADAM MUSICA NIGEL CLARKE Y MICHAEL CSÁNYI-WILLS DISEÑO DE VESTUARIO JAMES ACHESON DISEÑO DE PRODUCCIÓN JOSEPH NEMEC III
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA BERND HEINL BASADA EN LAS NOVELAS DE ANGELA SOMMER-BODENBURG PRODUCTORES EJECUTIVOS ALEXANDER BUCHMAN ANTHONY WALLER LARRY WILSON
ESCRITA POR KAREY KIRKPATRICK Y LARRY WILSON PRODUCIDA POR RICHARD CLAUS DIRIGIDA POR ULI EDEL
ALFAGUARA INFANTIL Y JUVENIL
MEDIA
CANAL+
5 TELECINCO
manga films
sherlock MEDIA

MSR
METROPOLIS S

SEGA NOS ENSEÑA

Se acabaron las malas artes en los juegos de conducción: Bizarre se ha propuesto crear en Dreamcast la saga de velocidad más real, alucinante y apabullante de la historia...

TAN REAL COMO LA VIDA MISMA

Aprovechando nuestro viaje a Londres para hablar con Yuji Naka, pasamos por Trafalgar Square –además de para tomar unos *Fish & Chips*– para confirmar que «Metropolis Street Racer» promete realidad a cañonazos...



En la foto de la izquierda vemos a Nachete subido a una de las grandes estatuas que presiden Trafalgar Square. En la pantalla superior nos encontramos ante la misma estatua de la foto. ¡Fijaros en la columna del fondo y en el león!, son EXACTITOS.

Ha llovido mucho, muchísimo desde que oímos hablar por primera vez de «Metropolis Street Racer». Pero fue en una calurosa semana de Junio del 98 cuando las primeras noticias sobre un revolucionario título de coches que estaba desarrollando Bizarre para la futura consola de Sega cayeron como una bomba sobre un sector gobernado dictatorialmente por Sony y PlayStation. Y es que las primeras imágenes ofrecidas –pertenecientes a una versión *alpha* con sólo cuatro meses de vida– ya dejaban entrever lo que podía estar cocinándose en las mentes de Sega.



Nos quitamos el sombrero ante las animaciones previas a la carrera. SOBERBIAS...



Cuando *Wey Hey!* aparece en pantalla es que estamos tomando la curva apuradísima...

Noviembre del 2000: después de muchos, muchos retrasos, por fin «Metropolis Street Racer» está en nuestras manos. ¿Y cómo ha llegado después de tanto asomarse y esconderse? Pues la verdad es que hay que darle las gracias a Bizarre por haberse *currado* uno de los títulos de coches que más va a influir en el género de la velocidad para cualquier plataforma que se precie.

En «Metropolis Street Racer» nuestro objetivo es ganar todas las carreras y hacer los mejores tiempos, pero para ello debemos CONDUCIR. Bizarre se ha inventado un

LA "K" MANDA

La palabra *Kudo* en «Metropolis Street Racer» viene a significar:
– Respeto a un conductor experimentado.
– Conformarse con el puesto obtenido –por que lo merecemos–.
– Honor al último corredor.
Estas tres son las reglas que debemos tener en cuenta.

En la parte superior izquierda de la pantalla se muestra la cantidad de *Kudos* obtenidos en todas y cada una de las pruebas y capítulos que llevamos jugados en «Metropolis Street Racer». Mucho cuidado con perderlos...

Según el capítulo elegido sabremos la cantidad de *Kudos* necesarios para conseguir entrar en las pruebas. En el fondo podemos ver la imagen de un coche tapado que podremos ganar al finalizar completamente el capítulo.



Recordad que en Londres se conduce por el carril izquierdo... ¡qué lío!

El freno de mano nos salvará de un golpe en más de una ocasión..



Una bonita estampa de San Francisco y su niebla *mañanera*.


La climatología en muchos casos nos hará perder o ganar carreras. ¡Lluvia mala!

¡Este túnel de Shibuya da *véeeeeertigo*! Eso sí, más vale aflojar la marcha porque al final hay una curva a la izquierda cerradísima.

Las 4:44 de la mañana y nadie en las calles... ¿Hace una carrerita rápida? ;-)

STREET RACER
A CONDUCIR

¿*Ceñod, le impodtadia quitad zu coce de mi bocda? Graciaz.*

sistema de puntuación llamado *Kudos* que pondrá en duda nuestra capacidad de controlar una máquina de más de 120 C.V. por las calles de Londres, Tokyo y San Francisco. Esto viene a significar que no podemos *hacer el burro* en las carreras, ni chocar o rozar con el escenario o el resto de participantes. Si conseguimos ganar la carrera con las menos penalizaciones posibles, iremos abriendo nuevos circuitos y, por supuesto, obteniendo nuevos coches. Circuitos, por cierto, que están ubicados en tres ciudades diferentes y que, de paso, hay que decir que son *calcados* a los reales ya que entre otras cosas, Bizarre se ha *tirado* unos *mesecitos* tomando más de 40.000 fotografías y grabando 40 horas de vídeo.

El resultado es tan espectacular como increíble ya que hasta los carteles publicitarios aparecen tal y como están en la actualidad. Y así, miles de detalles más...

En cuestión de coches, la compañía inglesa ha conseguido la licencia de 14 marcas que se reparten entre las marcas Opel, Alfa Romeo, Peugeot...

Cierto es que están muy bien hechos, pero algún detalle más en el modelado los hubiera convertido en PERFECTOS.

¡Pues esto es todo amigos!, «Metropolis Street Racer» debe ser el referente que borre de la mente de muchos esos reparos sobre la solvencia de Dreamcast. Sí Sega mantiene este nivel de lanzamientos lo más probable es que estas Navidades nos llevemos todos una sorpresa. ¡Ave Caesar! los que van a conducir te saludan.

Nacho

No es muy honrado cerrarle el paso a nuestro oponente pero... ¡es que quiero pasar!


Así da gusto conducir: en pleno Tokyo y casi sin tráfico que nos moleste.



Los destellos y demás parafernalia nocturna están muy conseguidos. ¡Que no veo!



Las repeticiones son en este tipo de juegos muy espectaculares...

Puntuación

Metropolis Street Racer

9.4 Sobresaliente

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Bizarre Creations
Precio: 8.990 Ptas.
Género: Velocidad
Traducción: Sí

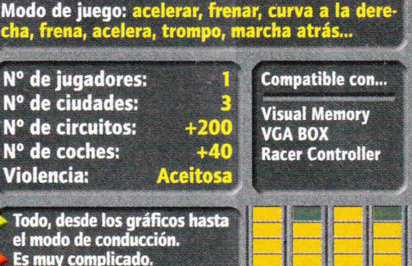
Objetivo: ganar las carreras con nuestra pericia a base de tomar bien las curvas y, sobre todo, sin tocar nada de nada...

Modo de juego: acelerar, frenar, curva a la derecha, frena, acelera, trompo, marcha atrás...

Nº de jugadores:	1
Nº de ciudades:	3
Nº de circuitos:	+200
Nº de coches:	+40
Violencia:	Aceitosa

Compatible con...
Visual Memory
VGA BOX
Racer Controller

Todo, desde los gráficos hasta el modo de conducción.
Es muy complicado.





METAL GEAR SOLID

Microsoft se olvidó de mejorar el mito

Teníamos ganas de *echarle el guante* a este «Metal Gear Solid» para PC... Eso sí, quién busque muchas novedades visuales frente a la versión PlayStation va un pelín descarriado.

La lucha con *Psycho Mantis* será mucho más espectacular que en PlayStation. ¡Reflejos a 800x600!

Grey Fox no se anda con chiquitas a la hora de sembrar la muerte y la destrucción...

Ya lo anunciamos hace más de un año: el contrato firmado por Konami y Microsoft no hacía más que presagiar que la plataforma conocida como PC contaría con uno de los mejores juegos de los últimos años, tiempos y lustros.

Inocentes como somos a veces, empezamos a frotarnos las manos pensando en las maravillas que podría brindarnos un «Metal Gear Solid» para PC. Soñábamos con un apartado visual alucinante, con nuevas fases y modelados 3D... Pero como suele ocurrir en estos casos, es más sencillo *tirar* de conversión que *currarse* un juego adaptado al infinito poder gráfico de los ordenadores.

Que quede claro: «Metal Gear Solid» en PC es una auténtica pasada, aunque sea por el simple hecho de que es lo mismo que pudimos disfrutar en PlayStation, pero nos da rabia ver lo que ha hecho Microsoft con esta licencia...

¿Para esto nos gastamos más de 200.000 *pelas* en un súper ordenador con un *tarjetón 3D*?

Pues mira tú por donde que con una PlayStation o un emulador la cosa hasta nos sale infinitamente mejor y más barata.

Eso sí, lo que no podemos negar es que existe una notable diferencia entre ver «Metal Gear Solid» en un PC o en una consola.

Si en PSX mostraba un apartado visual ALUCINANTE, con una aceleradora 3D de PC todos esos *pixelotes* típicos desaparecen y en consecuencia la resolución es mayor y se mueve con infinita suavidad.

Por no cambiar, no han cambiado ni las fuentes de los menús que son idénticas a la versión PlayStation... pero en borroso por culpa del *antialias*.

La versión que llegará a España es la edición especial que pudieron disfrutar los *japonesitos* con el *pack* «Metal Gear Solid» más el «V.R. Missions», lo que es una gran noticia ya que podremos divertirnos como niños con más de 300 misiones diferentes y un modo en primera persona de lo más interesante. Aunque dicho sea de paso, no muy jugable... «Metal Gear Solid» para PC es lo mismo que pudimos ver y disfrutar en PlayStation: las mismas zonas, los mismos sustos y, por supuesto, la misma trepidante acción. Si *pasas* del «Bleem!» y no tienes una PlayStation hazte con la maravilla de Hideo Kojima... ¡YA!

Nacho

Hay momentos de mucha, mucha acción...

La careta de rayos infrarrojos es esencial en muchos casos.

El explosivo C4 es estupendo para preparar emboscadas...

El duelo entre *Revolver Ocelot* y *Snake* acabará de una forma muy trágica...

Mucho cuidado con el pisotón de este tanque.

Luchar contra el *Ninja* es una pasada que nadie se debe perder.

V.R. MISSIONS

En «Metal Gear Solid» para PC tendremos a nuestra disposición el *pack* japonés que contiene el juego original más las *Misiones Especiales*. Este CD servirá para entrenarnos a la perfección en una misión que va a ser de todo menos fácil... ¡Bienvenido a «Metal Gear Solid»!

Según vayamos completando misiones, podremos abrir nuevas opciones de juego. La gente de Hideo Kojima ha incluido un modelo tridimensional para ver a dos de las tres nenitas del juego... ;-)

Misiones con o sin armas, dependiendo del tiempo en algunos casos o de nuestra propia paciencia. 300 para completar y muchas, muchas horas de *enchusque* secreto.

Y para el final dejamos las tres misiones más espectaculares de *Special Missions*: Grey Fox en PC muestra la misma sangre fría a la hora de destrozar a sus enemigos... ¡Alucinante!

Puntuación

Metal Gear Solid — **7.8** Notable

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Microsoft
Precio: 7.990 Ptas.
Género: Acción 3D
Traducción: Sí

Objetivo: salvar al mundo de una destrucción a base de misilazos. Para ello prepara tu entrenamiento en las 300 misiones VR disponibles.

Modo de juego: escóndete donde puedas y trata de pasar lo más desapercibido posible...

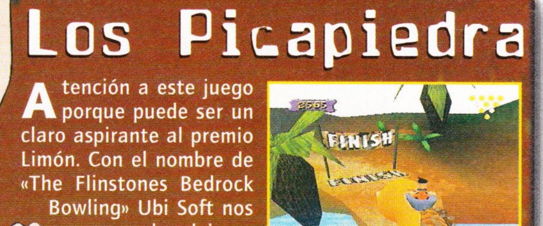
Nº de jugadores:	1
Nº de CD:	2
Nº de misiones:	300
Armas:	Bastantes
Violencia	Alta

Requisitos mínimos
Pentium 233
32 MB de RAM
Aceleración 3D opcional

Ser un *PCero* y disfrutar de este *peacho* de clásico.
Visualmente es exacto...

DIF | SON | GRA | JUG

Los Picapiedra



Atención a este juego porque puede ser un claro aspirante al premio Limón. Con el nombre de «The Flinstones Bedrock Bowling» Ubi Soft nos pone en bandeja un título *insulso* donde los haya. Nuestro principal *objetivo* –y único realmente– es bajar por un escenario en pendiente tratando de derribar el mayor número de bolos posibles. Para ello, no tendremos que hacer NADA. Tanto es así, que en la primera partida intentamos hacerlo lo mejor posible, pero viendo que las fases siguientes eran EXACTAS, decidimos empezar una partida y no utilizar el mando de control. ¿Resultado? Siempre llegamos a la meta con un bolo caído como mínimo... Es incomprensible como títulos así llegan a nuestras estanterías.

Nacho







Puntuación

The Flinstones Bedrock Bowling — **4.0** Insuficiente

Sistema: PSX
Compañía: UbiSoft
Precio: 4.995 Ptas.
Género: ¿Deportivo? Traducción: No

¿Rebotar contra las paredes?
No divierte nada de nada.

DIF SON GRA JUG

Castrol Honda Super Bike 2001



Exactito. Con esta palabra definimos a la perfección la segunda parte de un juego que pasó sin hacer mucho ruido. Lo cierto es que «Castrol Honda Super Bike 2001» es lo que es: un híbrido que se ríe de la simulación y trata de llegar a ser un buen arcade, pero que desgraciadamente se queda en la mitad del camino. Divertido a secas, nos cansaremos a las primeras de cambio...

Nacho

Puntuación

Castrol Honda Super Bike 2001 — **6.0** Bien

Sistema: PSX
Compañía: Midas
Precio: 7.990 Ptas.
Género: Deportivo Traducción: No

Es bastante sencillo.
Ni *chicha* ni *limoná*.

DIF SON GRA JUG

Lucky Luke
El tren de los forajidos

Parece increíble que haya pasado un año desde que salió «Lucky Luke» para Game Boy Color y su segunda parte sea... ¡Exacta!
Podríamos decir que han mejorado los gráficos, las animaciones y que han incluido más enemigos. Pero no amiguetes, «Lucky Luke en El Tren de los Forajidos» sigue siendo el mismo plataformas de siempre con *scroll* horizontal donde sólo tenemos que deshacernos de los enemigos a base de balazos y llegar al final de la fase. ¿Entonces qué vamos a encontrarnos como novedades? Pues sinceramente poca cosa ya que han puesto más *items* y los enemigos parecen algo más listos, aunque nuestro cometido será el de movernos *p'a la derecha* sin parar.
Si somos amantes de las plataformas puros, «Lucky Luke en El Tren de los Forajidos» puede ser una buena opción para un fin de semana de acampada. Si no, mejor hacerse con otros cartuchos aparecidos últimamente que le superan en calidad, diversión y originalidad.

Nacho





Puntuación

Luky Luke El Tren de los Forajidos — **6.0** Bien

Sistema: GBC
Compañía: Infogrames
Precio: 5.995 Ptas.
Género: Plataformas Traducción: Sí

Un buen juego para la cola del pan.
Es más de lo mismo.

DIF SON GRA JUG

Magical Drop 3

Estamos ante uno de los *puzzles* más divertidos que existen para PlayStation. «Magical Drop» salió hace varios años en recreativa bajo placa Neo Geo y ahora Data East se ha sacado de la manga un *pack* que incluye los dos «Magical Drop» anteriores.
El primero salió hace cinco años y aún estando bastante bien, es superado ampliamente por el segundo «Magical Drop» –más conocido por todos–. Nuestro objetivo se basa en deshacernos de las bolitas del mismo color que van apareciendo en la parte superior de la pantalla a base de trampas y trucos que deben poner a nuestro contrario contra la pared. Modos de juego diferentes y mascotas muy simpáticas en un juego que ningún aficionado debe perderse.

Nacho

Puntuación

Magical Drop 3 — **7.9** Notable

Sistema: PSX
Compañía: Data East
Precio: 5.990 Ptas.
Género: Puzzle Traducción: Sí

Horas y horas de diversión...
Es bastante sencillo.

DIF SON GRA JUG



En el E3, este *Spyro* estaba anunciado como una de las grandes novedades de PlayStation. Una vez más al final obtenemos más de lo mismo.

SPYRO
El año del dragón

Se cierra la trilogía del Dragón clónico

El primer «Spyro the Dragon» fue una gran sorpresa para los *players* de PlayStation que estaban faltos de buenos plataformas 3D. Psygnosis con su «Rascal» y Naughty Dog con su «Crash Bandicoot» tuvieron unos éxitos *sonadillos* que al margen de fama escondían buenas maneras, jugabilidad y algo novedoso. Pero como plataforma que era, «Spyro the Dragon» ponía el listón muy, muy alto ya que contaba con unos gráficos muy bonitos, un personaje carismático, un montón de fases y secretos, y un doblaje a nuestro idioma de lujo. Ante el éxito obtenido, Sony siguió tarareando la misma cantinela y sacó una segunda parte que mostraba un parecido bastante *sospechoso* que, evidentemente, volvió a gustar... aunque unos pocos ya empezaron a clamar porque Sony introdujera cambios más significativos en el futuro. Y el futuro ya está aquí y, desgraciadamente, vuelve por los mismos *cerros de Úbeda*. «Spyro el Año del Dragón» es EXACTO en gráficos, objetivos, controles y diversión a sus anteriores partes y los únicos cambios aparentes se dan en las fases y en el argumento que le da vida.

Con esto queremos decir que aún siendo un título muy divertido –ya que los anteriores *Spyro* también lo eran– no estaría mal que de vez en cuando los programadores dieran esa rara sensación de trabajarse un poquito más sus propios logros con el objetivo único de hacer mejor lo que parecía imposible.

Obviamente, siempre es mucho más fácil *tirar por la vía de enmedio* y vendernos la *burra ojerosa* como si fuera un *Rolls*...

Ahora, y para todos aquellos a los que les dé igual jugar con lo mismo de siempre, hay que decir que «Spyro el Año del Dragón» es de los mejores plataformas que existen en PlayStation, que supera con creces a sus dos anteriores entregas por cantidad de retos y longitud de las fases.

Aquí está la duda, ¿somos unos fanáticos *a muerte* de «Spyro» para jugar con lo mismo de siempre y que nos dé exactamente igual o por el contrario queremos más novedades de las que nos ofrece este CD?

Cada uno que piense lo que quiera, pero a nosotros nos parece que en el justo medio está la virtud: ni que *Spyro* deje de ser *Spyro*, ni que los cambios sean tan mínimos que nos confundamos de caja al guardar el CD.

Nacho

Con estos tunelillos podremos pasar de una zona a otra...

Estos enemigos nos echan de la plataforma.

A los caballeros infernales sólo los podemos vencer a cabezazos.

Así acabaremos como se nos ocurra enfrentarnos con estos grandotes.

¿Eso de ahí es un sol con gafas...?

«Spyro el Año del Dragón» no abandona las conversaciones increíbles...

Aunque las pantallas estén en inglés, en España saldrá en nuestro idioma.

No es conveniente volar muy alto o la caída puede ser muy dura.

Montar en monopatín divierte un ratito... pero el control ¡tela!

Además de Spyro podemos manejar a más personajes...

Puntuación

Spyro el Año del Dragón — **6.8** Bien alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Insomniac
Precio:	6.990 Ptas.
Género: Plataformas	Traducción: Sí

Objetivo: ¡los malos más malosos de la historia han robado los huevos de dragón! ¡Tenemos que impedirlo a toda costa!!

Modo de juego: corre por todo el escenario, planea, echa fuego por la boca y poco más.

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	5
Subfases:	Sí
Armas:	Los cuernos
Violencia:	Baja

Compatible con...
Memory Card

Es el mejor *Spyro* de todos.
No aporta novedades muy importanes.

DIF SON GRA JUG

Busca las diferencias

Vamos a proponer un juego muy divertido donde tendremos que poner nuestros sentidos al 100%. Se trata de buscar las diferencias entre estas dos pantallas –y no vale decir que los colores son diferentes ni que Spyro está en otra posición–.

«Spyro» • 10/1998

El primer Spyro fue una gran sorpresa y más de uno se enamoró de la cantidad de secretos que tenía.

«Spyro 2» • 11/1999

¿Algúna diferencia? Bueno sí, en «Spyro 2» el dragoncito cuenta con dos vértices más en su cresta... pero poco más.

Play Don't Play

¡Dale al Play! ¿Cómo podemos decir que NO a «Space Harrier»?

¡AGGGHHH! Esa patada tiene que doler mucho, mucho...

Si nos rodean no vale correr. Lo mejor es irse a una esquina y aguantar golpes.

No hay sangre en el juego, pero este codazo rompe narices...

Fijáos en la cara de sufrimiento del rubiales este. ¡Qué detalle!

Shenmue

Una obra maestra sólo para elegidos

Sega no ha podido poner la guinda al pastel y «Shenmue» llega desgraciadamente en inglés. Es una lástima pero... ¡a empollar tocan!

Ryo reparte %$%$&/% como panes

«Shenmue» es una aventura con muchas, muchas dosis de acción. Estas cuatro pantallitas expresan a la perfección cualquier momento de lucha que puede producirse en la aventura. Ryo –con la ayuda de diferentes profesores o pergaminos ocultos– puede adquirir muchos más golpes que, obviamente, debemos practicar.



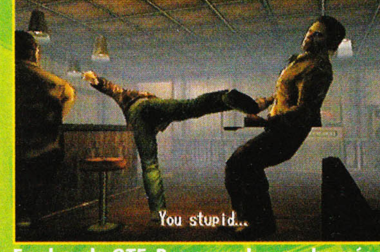
Ryo es un gran karateka, pero evidentemente sus oponentes no son nada mancos. Podremos atacar, pero si se cubren la podemos liar ya que lo más probable es que acabemos en el suelo...



Si estamos rodeados, lo mejor es utilizar movimientos lentos que puedan tirar a nuestros oponentes al suelo de un sólo golpe. El *combo* de doble puño es muy útil en estos casos.



Hay una variedad de llaves *flipantes*. De Judo o Karate, todas ellas se utilizan de una forma muy sencilla.



En el modo *QTE*, Ryo se vuelve mucho más espectacular. Fijaros en esta patada al *nene*, ¡qué movimientos señores!

Aún nos tiembla el cuerpo después de haber jugado con «Shenmue». Sensaciones de alegría, tristeza y rabia nos han invadido a lo largo de sus cuatro monumentales CD.

Y es que ha pasado mucho tiempo desde que en aquél número siete de Juegos & Cía. soñamos cándidamente con verlo algún día en el mercado español y TRADUCIDO. Desgraciadamente, Ryo Hazuki sólo hablará en inglés a pesar de los esfuerzos de media Europa y la negativas reiteradas de la *todopoderosa* Sega Japón... Así que esto es lo que hay.

Para empezar, hay que recordar que debemos estar preparados antes de ponernos con «Shenmue», ya que nos encontramos ante una de las aventuras más alucinantes jamás creadas.

TODO, TODO en este juego es grandioso: gráficos, diálogos, escenarios, modos de juego, diversión... No podemos negar que nos hemos enamorado perdidamente del apartado visual: la ciudad de Shibuya y alrededores es alucinante. Cada pared, cada acera, tienda, parque o lugar de un barrio perdido está representado a la perfección, sin cortes, de un modo tan apabullante que se nos *abren las carnes* cuando paseamos por sus aceras o contemplamos la vida que brota en cada una de las esquinas del juego: amaneceres, mañanas ra-

Ryo es querido y apreciado en su barrio.



El autobús nos llevará al puerto por un módico precio.



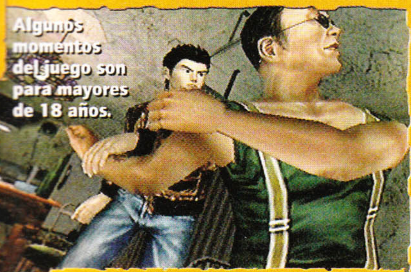
Ryo se tendrá que mover en ambientes muy barriobajeros.

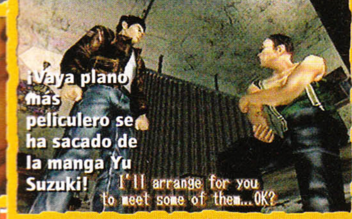
Cada día nos encontraremos con la paga de Inesan al salir de casa.

La vida no es justa

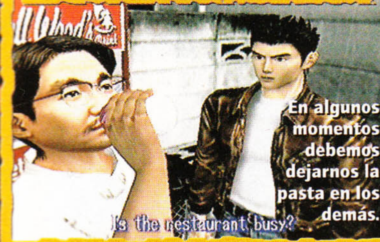
START MENU
New Game
Load
Continue
Options
Comenzar un juego nuevo.

Qué ironía es ver y oír todo en inglés para encontrarnos con la ayuda del juego en castellano. ¡¡¡Esto no se hace Sega!!!, que nos has dejado con las ganas.


Algunos momentos del juego son para mayores de 18 años.



¡Vaya plano más peliculero se ha sacado de la manga Yu Suzuki!



En algunos momentos debemos dejarnos la pasta en los demás.


«Shenmue» tiene unos gráficos alucinantes. Mirar la raya del pantalón...

Así se controla «Shenmue»

Shenmue tiene distintos controles según el modo de aventura elegida. A continuación os explicamos cómo mantener vivas las esperanzas de llegar al final de la aventura ya que en algunos casos pasamos de modo sin darnos apenas cuenta. RECORDAD, si no sabemos controlar a Ryo estaremos perdidos...



FREE BATTLE:

Esto no es otra cosa que una mezcla entre un *one vs one* y un *beat'em-up*. Para controlar a Ryo en este modo: Nos movemos por todo el escenario y será esencial para encarar a los enemigos. Existen cuatro golpes especiales que se reparten entre la defensa, puño, patada y el botón de agarrar al adversario. Si los combinamos *de buena manera* no habrá enemigo imposible.

FREE QUEST:

El modo más habitual de «Shenmue» se convertirá en nuestro principal aliado a la hora de avanzar en la aventura. Con Ryo podremos correr, observar, hablar y movernos por todo el escenario con una facilidad pasmosa. Algunas veces, la cámara nos molestará un pelín, aunque habitualmente está en el sitio correcto. no os preocupéis.



QUICK TIME EVENT:

Yu Suzuki ha traído del más allá un estilo de juego muy común en los títulos FMV de Mega CD. En el Quick Time Event nuestra atención y reflejos valdrán su precio en oro ya que en muchas ocasiones aparecerán los botones en pantalla casi, casi sin darnos cuenta. Los controles a usar son la cruceta del mando y los botones y



VIEW MODE:

Aquí no hay control que valga. Cuando una de estas introducciones cinemáticas con planos imposibles o movimientos de cámara de vértigo aparecen, sólo debemos sentarnos, ponernos cómodos y admirar todo el despliegue visual que Yu Suzuki pone en escena gracias a la potencia de Dreamcast. Para los que no tengan un control del idioma inglés muy bueno, estos momentos pueden ser perfectos para mirar el diccionario... };-)

diantes, lluvia intensa y olor a tormenta, o anocheceres que duermen por unas horas la actividad humana. Simplemente alucinante.

Pero hablando de alucinaciones ¿habéis visto a los personajes? ¡ups!, perdón, mejor dicho PERSONAS.

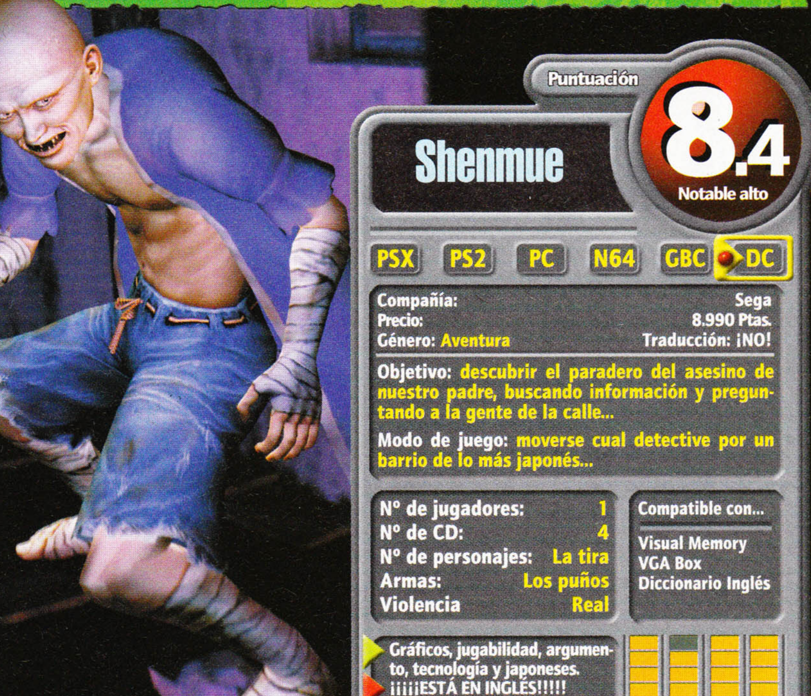
Todos los habitantes de «Shenmue» son diferentes y cada uno de ellos tiene su propio rostro que, dicho sea de paso, están realizados con un virtuosismo que de un solo vistazo podemos adivinar si están tristes o alegres. ¿Diversión, tensión, alegría y tristeza? Todo lo que queramos y más: «Shenmue» nos mete de lleno en el argumento y nos convierte en el protagonista ABSOLUTO. Sin nosotros la búsqueda, las preguntas y las luchas no tienen sentido ya que se van dando poco a poco, según obtenemos nuevas pistas o investigamos por toda la ciudad. Y vaya que si daremos vueltas: cómo se nos ocurra llegar tarde a una tienda o a una cita, ya podemos irnos a casa y volver al día siguiente...

Cada personaje tiene una marcada personalidad.

Bueno, llegamos al punto cumbre.

Lo más normal es que todo el mundo sepa la puntuación que le hemos dado a Shenmue nada más abrir estas dos páginas y también será muy normal que os extrañéis... pero es que sintiéndolo mucho, «Shenmue» en inglés no es un buen juego para un españolito medio. Cada conversación, cada nota apuntada y todo lo que tiene que ver para avanzar en la aventura está en un buen inglés y, evidentemente, no todos tenemos un conocimiento tan perfecto de ese idioma. Eso sí, para aquellos que se defiendan le recomendamos que lean un 9.6 en la valoración final.

Nacho



Puntuación

Shenmue — 8.4 Notable alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Sega
Precio: 8.990 Ptas.
Género: Aventura
Traducción: ¡NO!

Objetivo: descubrir el paradero del asesino de nuestro padre, buscando información y preguntando a la gente de la calle...

Modo de juego: moverse cual detective por un barrio de lo más japonés...

Nº de jugadores:	1
Nº de CD:	4
Nº de personajes:	La tira
Armas:	Los puños
Violencia	Real

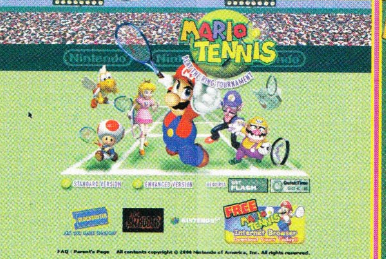
Compatible con...
Visual Memory
VGA Box
Diccionario Inglés

Gráficos, jugabilidad, argumento, tecnología y japoneses.
¡¡¡¡¡ESTÁ EN INGLÉS!!!!!

DIF SON GRA JUG

Jueguecitos por internet

Nintendo ha concebido una original manera de comprobar cuál es nuestro nivel con «Mario Tennis» y compararlo con todos aquellos jugadores que lo deseen. Apunta cómo se hace.



1.- Entramos con nuestro PC en la web de «Mario Tennis» –www.mariotennis.com– y seleccionamos de qué manera queremos verla. –según la conexión que tengamos–.



2.- Seleccionamos una de las competiciones que aún estén vigentes. En este caso nos hemos decantado por la *Waluigi Cup* y apuntamos el *Entry code*: LA98JRLAR.



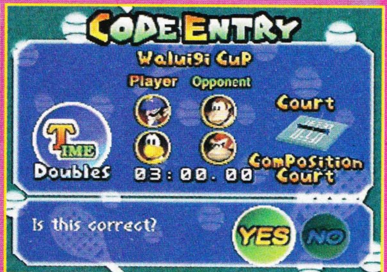
3.- A continuación nos dirigimos al cartucho de Nintendo 64 y en el menú principal seleccionamos *Special Games*. Debemos tener cerca el código que hemos apuntado en la página oficial de «Mario Tennis».



4.- Elegimos *Ring Tournament*, aunque podemos decantarnos por cualquiera de los otros tres modos. RECORDAD que aunque la hemos seleccionado, ésta opción no estará disponible en el cartucho Español.



5.- En la pantalla de *Code Entry* debemos introducir el código que hemos conseguido en la página de internet de «Mario Tennis». Desgraciadamente el cartucho llegará en inglés aunque no es muy difícil hacerlo.



6.- Una vez validado el código, aparece en pantalla las condiciones de la partida. Se enfrentan Waluigi y Paratroopa contra Donkey Kong y Donkey Kong Jr. en la pista de asfalto y durante tres minutos.



7.- Nos tiramos los tres minutos intentando meter las bolitas por los aros para sumar un mayor número de puntos. Evidentemente, los contrarios no son mancos y nos van a poner las cosas muy difíciles.



8.- Una vez que hemos terminado la partida, el cartucho nos devuelve un *Result Passcode* que debemos apuntar convenientemente en una hojita. Ahora nos vamos a nuestro PC.



9.- En la página de «Mario Tennis» volvemos a seleccionar dentro de *Ring Tournament* la competición *Waluigi Cup* y en el apartado donde indica *Result Code* debemos introducir, en este caso, W80FNN313WAC.



10.- En pocos segundos la página nos devuelve nuestra puntuación: evidentemente ésta será un desastre y nos indica claramente que debemos seguir practicando. ¡Una lástima, madre!



Un detalle increíble es el de los dibujos de las raquetas de cada personaje.

El cameraman sigue subido en una nube... como en «Super Mario 64».

Después de zurrarse *unos guantazos* en «Smash Bros» y de *correrse unas juegas* monumentales en «Mario Party», las mascotas de Nintendo se hacen deportistas.

Mario Tennis

Mascota...

Resulta que Nintendo ha decidido poner en manos de sus pesos pesados el futuro de su cada vez menos trabajada Nintendo 64. Por eso, Mario & Cía. han pasado de los *zurriagazos a lo Tekken* a los golpes ganadores de Winbledon sin que en el cambio se les hayan caído los anillos. ¡*Tó* por la patria! «Mario Tennis» es un muy buen juego que combina la jugabilidad de los mejores simuladores con los inventos típicos de los «Super Mario», «Donkey Kong» y demás éxitos de la casa.

Eso quiere decir que al margen de darle golpes a la pelota con la raqueta, los personajes están aderezados con esos movimientos, magias y habilidades que todos llevan dentro cuando protagonizan un plataformas. ¿Que uno puede saltar o ejecutar un brinco bestial? pues lo hace y, de paso, arrea a la bola en busca del punto definitivo. También hay golpes con súper potencia o



A Donkey Kong le *faltarán entendederas*, pero fuerza bruta...

Este saque ha sido ejecutado con mucho amor...

Mario Tennis

...s de alta competición

Ejecutar la mayoría de golpes no es muy complicado...

El Champiñón andante es rápido pero su fuerza de golpeo es casi nula...

Wario, como siempre, aplicando malas artes a su juego.

Yoshi tiene un buen revés... ¡vamos dale a la pelotita!

El modo *ring shot* es de los más divertidos del cartucho.

Repetición espectacular de este golpe ganador.

Bowser es uno de los jugadores más tramposos.

trampas que podemos aplicar sobre el contrario en una especie de *revival* de «Mario Kart 64» donde tras romper una cajita tenemos acceso a cohetes, cáscaras de plátano y otros ingenios destinados a la desgracia ajena.

Pero la cosa no se queda ahí, las competiciones tienen nombres clásicos de la casa como Mushroom –Champiñón–, Star –Estrella– o Flower –Flor–. Así todo queda en casa y los que estamos acostumbrados a hablar en *Mariosh* –idioma oficial de Nintendo– nos sentimos más tranquilos.



Waluigi no ha visto pasar la bola. ¡Punto!

Pero en lo que se refiere al cartucho en sí «Mario Tennis» vuelve a dar en el clavo, a ser una maravilla que no se puede escapar porque tiene los ingredientes justos para ser, a partes iguales, un SIMULADOR de tenis y una anécdota graciosa habitada por lo mejor de la compañía.

Con sólo dos botones podremos ejecutar todos los golpes: desde globos, hasta bolas cortadas o misiles ganadores.

Para los más ancianos del lugar, podemos decir que «Mario Tennis» tiene claras reminiscencias de otro cartucho aparecido en 1992 llamado «Super Tennis» –de Super Nintendo– y que ponía en práctica muchas de las ideas y opciones que hoy podemos disfrutar con esta tridimensional maravilla.

En fin pilarín, que a los abnegados poseedores de una Nintendo 64 no les quedará más remedio que enfrentarse a este «Mario Tennis» si quieren dar algunos raquetazos porque es la única opción que existe para esta plataforma sobre este deporte.

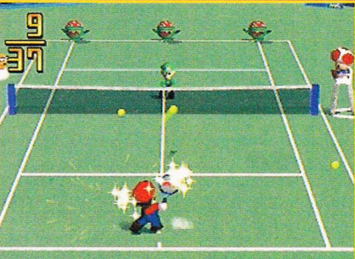
Eso sí, que sea el único no quiere decir que no merezca la pena: al revés, sus personajes, golpes, gráficos, modos y estilos de juego le confieren un cariz de clásico que va a ser muy difícil que puedan robarle.

Y es que cuando una compañía como Nintendo hace cosas así, sólo resta quitarse el sombrero.

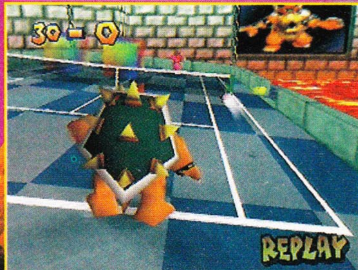
José Luis

Mini juegos varios

Un juego de Nintendo sin pequeños desafíos es como montarse en la noria y no subir hasta lo más alto. Y «Mario Tennis» no iba a ser menos...



PIRANHA CHALLENGE
¿Serías capaz de resistir el ataque de las plantas carnívoras mientras intentas meterle algún puntito a Luigi? ¡Infernal!



BOWSER STAGE
A la vez que juegas la pista se balancea de un lado a otro y si rompes las cajas consigues valiosos *items* de ataque.



RING SHOT
Tan simple como jugar al tenis y, a la vez, intentar colar nuestra bola por los anillos en un tiempo récord. ¿Te gusta?



Puntuación

Mario Tennis — **8.8** Notable alto

PSX | PS2 | PC | **N64** | GBC | DC

Compañía:	Nintendo
Precio:	7.990 Ptas.
Género: Deportivo	Traducción: No

Objetivo: conseguir todos los trofeos posibles y dejar al resto de adversarios en los peores puestos para que dimitan del cargo de estrellas.

Modo de juego: coge la raqueta, apunta y arrea a la bola si eres capaz de acertarla.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de pistas:	6
Nº de personajes:	18
Armas:	La raqueta
Violencia:	Mascotil

Compatible con...
Rumble Pak
Expansion Pak

- Divertido, real, variado, diferente y lleno de mascotas.
- Algunos golpes *son raretes*.

DIF | SON | GRA | JUG



Según el coche elegido correremos más o menos...

Capturar la bandera es uno de los modos más *tronchantes*.

La parrilla de salida a punto de explotar...

¡Por culpa de la suspensión, la vista interna es un infierno!

Esta cámara no es muy útil que digamos... ¿o no?

¡Cachi la mar!, vaya pasada me ha hecho el tío...

«Insane», de Codemasters, se aleja de los *Colin McRae* y demás para entrar en la competición más salvaje y divertida...

INSANE

¡Muerde el polvo malvado!

«Insane» es un juego muy espectacular.

Las cámaras interiores son bastante injugables.

Bonita estampa de los competidores en busca de la meta... *¡Tós al campo!*

Este vuelco es muy habitual en «Insane».

¡Hay que ser borrico! ¿No tiene todo el escenario para aparcar correctamente?

Codemasters es una experta en hacer juegos de conducción que, además de ser muy completos, divierten que es un horror. «Insane» es un título atípico aunque como ya ocurre en «Smugglers Run» de PS2 o «Motocross Madness», parece que el modo de *correr por correr* se está poniendo de moda.

Lo que diferencia a «Insane» de los demás mortales de carreras es que tenemos un escenario muy amplio, unos coches de gran cilindrada y unos objetivos que cumplir. Además, el apartado visual de «Insane» es, *a priori*, de los buenos: los coches son inventados pero cuentan con un montón de detalles que embellecen el conjunto y que dotan a las carreras de una espectacularidad sin igual. Por ejemplo, si vamos a *toda caña* por el desierto y saltamos una duna de la manera más irracional, lo único que conseguiremos es volcar nuestro coche y, de paso, destrozar el techo y los retrovisores. Y es que encima estas dunas las hay a cientos en los escenarios.

Mapas que, por cierto, están colocados en espacios naturales *estilo* desiertos, montes y bosques.

Los modos de juego en «Insane» son diferentes y todos bastante divertidos. Pero sin duda el que se *lleva la palma* es el del multijugador: carrera de *checkpoints*, de obstáculos o de capturar la banderita... ¡y todo al alcance de nuestra conexión a internet, para que *hagamos el burro* por medio mundo sin que se produzcan dolorosas consecuencias!

El único problema que le hemos encontrado es el empeño que Codemasters ha puesto en conseguir que la suspensión sea real: se han pasado un pelín ya que muchas veces los coches resultan incontrolables y, si no tenemos cuidado, nos pasararemos la mayor parte del tiempo rebotando contra el suelo como si fuéramos una pelota de playa.

Un título muy divertido que no está destinado a ser un clásico.

Nacho

Multijugador

Este es el cuadro del *chat room*. Aquí podemos elegir la partida, crearla o simplemente conocer personas que, al igual que nosotros, disfrutan con «Insane». Para empezar a jugar, debemos *darle a join game*.

Una vez dentro, sólo nos queda elegir el modo de juego, esperar a los otros competidores y elegir coche. Después, sólo restará conducir e intentar ganar la partida... ¡Ah! por cierto, los insultos no se permiten. ;)

Puntuación

Insane — **8.0** Notable alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Codemasters
Precio:	6.990 Ptas.
Género: Arcade	Traducción: Sí

Objetivo: humillar a todos los que se atrevan a desafiarte en los diferentes modos de «Insane»: para lo que debes ser el más rápido...

Modo de juego: acelera, derrapa, vuelca y empuja todo lo que tengas delante.

Nº de jugadores:	1
Nº de coches:	20
Nº de circuitos:	25
Armas:	Parachoques
Violencia	Engrasada

Requisitos mínimos

Pentium 233
64 MB de RAM
Obligatoria aceleración 3D

▶ Los golpes, la velocidad y el modo multijugador.
▶ La suspensión es horrible...

DIF SON GRA JUG



Mini Rally Deluxe

En la serie barata de Sierra, conocida como *3D Ultra*, nos encontramos con «Mini Rally Deluxe», un arcade de cochecitos a la *vieja usanza* pero adaptado a los *nuevos* tiempos. Y si decimos que tiene mucho que ver con los viejos tiempos es porque tendremos que conducir por 16 circuitos *dibujados* de la forma más clásica posible: ien perspectiva ISOMETRICA al estilo «Micro Machines»! Y lo de los *nuevos* tiempos va porque todo está *prerrenderizado* y vemos las carreras con una cámara mucho más dinámica que las típicas del género.

No mentimos al decir que «Mini Rally» es un título divertido y además muy barato... aunque bastante desfasado tecnológicamente.

Nacho

Puntuación

Mini Rally Deluxe — **6.5** Bien

Sistema		
PC	Compañía: Sierra	Precio: 3.995 Ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Es divertido para un ratillo.
- No es nada del otro mundo.

DIF SON GRA JUG



Pinball Thrillride

Pinball Thrillride» presume de unos gráficos muy bonitos y de una jugabilidad bastante marcada, sobre todo al principio de hacernos con él. Es otro de los títulos de la serie *barata* de Sierra conocida como *3D Ultra* que sin muchas pretensiones nos permite pasar un buen rato por un precio no superior a las 4.000 *pelas*. Visualmente tendremos ante nosotros una sola mesa basada en un *pseudo* parque de atracciones que cuenta con todo tipo de animaciones y lucecitas.

Debido a la limitación que impone tener una mesa y para hacer los gráficos algo más variados, Sierra se ha *sacado de la manga* diferentes porciones en las que es posible jugar aunque no llegan al nivel de calidad del tablero principal.

Está muy bien para ganarse unos millones de puntos pero a la larga, si le cogemos con muchas ansias, podemos exprimirlo en menos tiempo del deseado. Si somos fanáticos de los *pinball* este juego nos gustará seguro...

Nacho



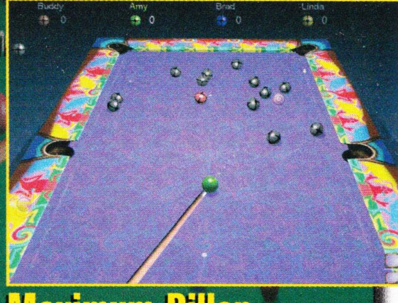
Puntuación

Pinball Thrillride — **6.5** Bien

Sistema		
PC	Compañía: Sierra	Precio: 3.995 Ptas.
	Género: Pinball	Traducción: Sí

- Muy divertido, sobre todo al principio.
- Sólo tener una mesa lo mata poco a poco.

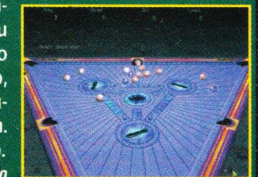
DIF SON GRA JUG



Maximum Billar

Hacía tiempo que no veíamos un título de billar para PC. «Maximum Billar» nos ha sorprendido gratamente: vale poco, tiene unos gráficos agradables a la vista, posee un montón de mesas y juegos diferentes y además es divertido.

Al principio nos costará un *pelín* hacernos con las cámaras y con su control, pero pasado esto, se dejará jugar muy bien. Todo nuestro.



Nacho

Puntuación

Maximum Billar — **6.9** Bien alto

Sistema		
PC	Compañía: Sierra	Precio: 3.995 Ptas.
	Género: Deportivo	Traducción: No

- La cantidad de estilos de billar.
- El control es un *pelín* extraño.

DIF SON GRA JUG





En este menú podremos cambiar los sonidos, imágenes y cursores predeterminados de Windows por los de la película.



Chicken Run Evasión en la Granja

Activision presenta un *juego* para PC que más bien parece un centro de actividades. Y es que como juego, juego, «Chicken Run (Evasión en la Granja)» no vale mucho. Sus únicas partes *jugables* las comprenden dos fases donde tendremos que ayudar a los pollos a escapar.

Para ello sólo usaremos el ratón y, en algunas ocasiones, los cursores. Lo demás del *kit* merece nuestra atención si somos amantes de la película ya que podemos *trastear* de mala manera cambiando el icono de la papelera y convertirlo en un huevo o poner un ¡AATEEEEEEEENTIOON! como inicio de Windows. Así que esto es básicamente lo que nos encontraremos en «Chicken Run (Evasión en la Granja)»...

Nacho

Puntuación

Chicken Run Evasión en la Granja — **4.5** Insuficiente

Sistema		
PC	Compañía: Activision	Precio: 5.995 Ptas.
	Género: Divertypack	Traducción: Sí

- Las utilidades de Windows.
- El precio: para lo que es, resulta muy caro.

DIF SON GRA JUG

Comentarios de lujo

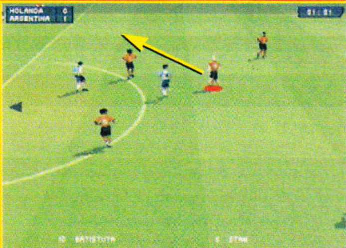


La retransmisión de los partidos corre a cargo de Gaspar Rosety, un prestigioso comentarista deportivo que ha dejado su tradicional estilo para otra ocasión.

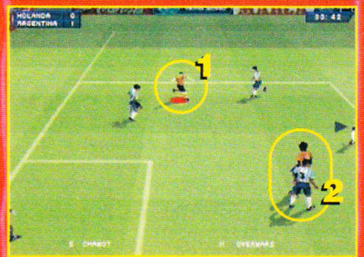
La jugada del gol



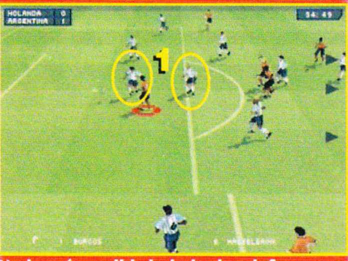
Comenzamos la jugada desde atrás, en un saque de puerta. ¿A quien pasar?... tal vez este (1)... ¡le damos la bola!



Recibimos el balón en nuestro campo–siempre con un defensa encima– abrimos el juego a la banda derecha.



Overmars (1) se encarga de subir el balón por esta banda y tras ver a Hasselbaink (2) decidimos pasársela.



Nada más recibir la bola dos defensas (1) vienen para intentar quitarnos el esférico pero con un buen recorte...



...conseguimos quitárnoslos de encima y conseguir el suficiente espacio para lanzar nuestro mejor disparo y marcar.



La furia Ché es descomunal en el área.

Una ocasión como esta no se falla así como así.

Los penaltis no aportan nada nuevo al juego. ¡Es lo de siempre!

Las animaciones de los porteros son espectaculares.



La ambientación de los estadios está muy lograda... nos mete aún más en el partido.

Una vez que pises el área no lo dudes... pulsa el botón de disparo y reza.

Esto es Fútbol 2

Tan real como divertido

Llega uno de los mejores simuladores de fútbol que hay para PlayStation... ¡Esto sí que es fútbol!

La banda es el mejor camino para llegar a la portería rival.

Sony es conocedora del gran interés que levanta todo lo referente al fútbol en el viejo continente. Por eso, además de ser el patrocinador de la liga de campeones –hace un añito, más o menos– se embarcó en la difícil tarea de crear un simulador que plasmara todo lo que se vive en un terreno de juego.

Hoy, un año más tarde, casi lo consigue. Si la primera parte pecaba de un exceso de dificultad en el control, ahora ese problema ha sido subsanado gracias a una serie de combinaciones mucho más sencillas que responden a la perfección a todas nuestras órdenes. Por eso ahora realizar pases al hueco, disparar o tocar el esférico a un compañero no es una odisea... lo que se traduce en diversión.

Lo mejor de este simulador es que podemos trenzar infinidad de jugadas espectaculares que en la primera entrega eran casi imposibles.

Donde no se han notado apenas cambios ha sido en el apartado gráfico, pues veremos que Sony ha retocado para bien los estadios –son mucho más vistosos y grandes–, descuidando un poquito más a los jugadores y el campo. Al entrar en el menú principal y observar los modos de juego veremos que estos no han cambiado lo más mínimo, exceptuando el entrenamiento, que ahora es mucho más completo y útil. Contaremos con las ligas oficiales de casi todo el mundo y, en algunos casos, tan sólo Francia e Inglaterra contarán con la división de plata... Lo sentimos sinceramente por los Atléticos. Uno de los pocos defectos que hemos encontrado ha sido la falta de peso del balón, ya que seremos testigos en los pases desde la banda –sobre todo– de cómo la bola realiza curvas imposibles y carece de cualquier física real. Un fallo mínimo para un grandioso juego al que, sin duda, sus numerosos competidores mirarán con lupa, antes de lanzarse a esta dura competición comercial que rodea a todos los juegos de fútbol.

Gustavo



Los rebotes en el área se asemejan mucho a los de la realidad.

Con las repeticiones podremos ver todo mucho mejor...

Puntuación

Esto es Fútbol 2 — **8.2** Notable alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Sony
Precio:	6.990 Ptas.
Género: Deportivo	Traducción: Sí

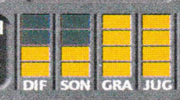
Objetivo: conquistar todo tipo de competiciones ya sean domésticas, de pueblo, ciudad, provincia, comunidad o país propio ajeno.

Modo de juego: rabonas, regates, taconazos, chupinazos a 200... todo vale si la bola entra.

Nº de jugadores:	1 a 4
Jugadores reales:	Sí
Equipos reales:	No
Armas:	Catenaccio
Violencia:	Italiana

Compatible con...
Dual Shock
Memory Card

- La jugabilidad, los gráficos y el sensacional realismo.
- Los nombres de los equipos.



¡Bienvenidos a...! DONKEY KONG COUNTRY



Seis años después, y con algunos colores menos, Nintendo pone en nuestras manos a uno de los más grandes clásicos de la historia.

Si ver en nuestras portátiles manos a «Mario Bros» ya supuso un *shock*, contemplar las preciosas pantallas de «Donkey Kong Country» en nuestra Game Boy Color puede provocar el alarido estridente del más calmado de los mortales.
Efectivamente, Nintendo *se ha pasao tres pueblos* al convertir seis años después el cartucho que llegó a convencer a muchos de la inutilidad de aquel *engendro* llamado Mega Drive 32X. Gráficos *prerrenderizados*, plataformas en estado puro, zonas secretas, dos personajes que podemos cambiar según el tinte de la fase y muchas bananas para recoger fueron su carta de presentación, amén de *un carro* de megas que adornaban la publicidad y los ojos de los que veían en aquel invento de Super Nintendo lo mejor de la historia.
Ahora llega a nuestra portátil reduciendo sensiblemente el tamaño de pantalla, quitando algunos colores que no servían para mucho pero dejando en las mismas condiciones la *largura* de las fases, sus dificultades, los enemigos y las argucias necesarias para superarlas.

Y es que aunque tomemos a este «Donkey Kong Country» como un producto moderno se sale por todas partes. Gráficamente es precioso, los movimientos son suaves y manejables –cuando pulsamos un botón nos hace caso sin rechistar– y los infinitos modos de luchar contra los enemigos o de activar las trampas son de una originalidad que aún hoy, seis años después de su estreno, parecen inéditas.
Rare tiene muchas virtudes, y una de ellas es la de *currarse* mucho los juegos hasta limarles todas sus asperezas: «Donkey Kong Country» supuso el cambio de las plataformas metálicas de antaño por las selvas vírgenes y los entorno natural de un mono que tiene más historia que el Titanic.
Poseer una Game Boy Color y no adquirir esta maravilla es como amar los videojuegos y no leer Juegos & Cía. Salvaje, bestial, divertidísimo y genial.

José Luis

Estas abejas son bastante molestas y difíciles de eliminar.

Bajo el agua, todos los enemigos son más peligrosos.

Algunos *Kremlings* saltan más de la cuenta...

¿Nutrias malabaristas? ¡Qué raro!

El mundo de «Donkey Kong Country» es mágico...

¡Vuelos gratis a cualquier parte del cartucho!

Saltar sobre los enemigos es la mejor arma.

¿Diferencias?

Donkey Kong Country • GBC • 2000

Esta nueva versión ha perdido algo de resolución y unos pocos colores: lógico si tenemos en cuenta el hardware.

Donkey Kong Country • SNES • 1994

La misma habitación en Super Nintendo: a simple vista no parece que hayan cambiado mucho las cosas ¿no?

Vidas extra

Si recogemos las cuatro letras que forman el apellido KONG, conseguiremos una preciada vida extra. No es tan sencillo como parece ¿eh?

Los animalitos

A lo largo de la aventura contaremos con la ayuda de algunos animalitos. Hay un total de cinco, pero os presentamos a los dos que vais a controlar primero.

EL RINOCERONTE: Al vez una caja como esta debemos saltar sobre ella, romperla y aparecerá este *cornamentado bestiajo*. Lo mejor de él es que cualquier enemigo que se cruce por su camino caerá *empitonado* cual torero...

EL PECECILLO: Debajo del agua es una de las mejores armas que podemos manejar: es rápido, elimina a los peces molestos sin apenas esfuerzo y llega a todas partes en la mitad de tiempo que Donkey Kong.

¿Donkey o Diddy?

Este juego supuso la presentación oficial en esto de los videojuegos de toda una saga de personajes que, posteriormente, han ido apareciendo en los distintos cartuchos de la casa. Aquí sólo podemos controlar a dos...

1. Estos barriles se encuentran repartidos por multitud de sitios de todo el juego. Sólo hay saltar sobre ellos para conseguir a nuestra pareja.
2. Mientras ese icono aparezca en pantalla tendremos la tranquilidad de saber que, aunque un enemigo nos toque, siempre habrpa un personaje de reserva que saldrá en nuestra ayuda. Aún así, si lo que queremos es jugar con Diddy en vez de con Donkey Kong, sólo tenemos que pulsar el botón Select y se permutarán...

Puntuación

Donkey Kong Country

9.4 Sobresaliente

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Nintendo/RARE
Precio:	5.990 Ptas.
Género: Plataformas	Traducción: Sí

Objetivo: superar todas las fases hasta luchar contra el malvado King K. Rool que ha tenido el descaro de robarnos todos los plátanos.

Modo de juego: saltar sobre miles de plataformas y evitar rebuscadas trampas...

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	20
Nº de personajes:	2
Armas:	Bananas
Violencia:	Amazónica

Compatible con...
Link Cable
GB Printer

Desde los gráficos hasta la jugabilidad... TODO.
Sentimos decir que NADA.

DIF SON GRA JUG



Nuestro querido alienígena ha sufrido un accidente y su OVNI de segunda mano ha quedado averiado en un extraño planeta. Tendrá que recuperar las piezas perdidas por toda su extensión, explorando los escenarios más locos y enfrentándose a un sinfín de extraños habitantes.

- Combinación de exploración y combate
- Combates humorísticos sin ningún tipo de violencia
- Manejo y cuidado de mascotas
- Más de 30 tipos de personajes

Ya a la venta

ALIEN PARANOIA

3.995 PTAS. 24€

Eclipse Software



hasta donde llegue tu imaginación

www.dinamic.com |2000



El juego está traducido a nuestro idioma. ¡Muchas gracias Nintendo!

Gana quien más estrellas consiga al final de la partida.

¡¡El cochecito... leré, me dijo anoche... leré!!

Aprovecha que tus padres no están en casa para montar una juerga de las gordas con tus colegas... Buena música, algo de picar y beber y un elemento indispensable: cuatro mandos y tu Nintendo 64.



Ayer me colé y en tu fiesta me planté...

Después de habernos divertido como auténticos *enanos* con «Mario Party», Nintendo y Hudson vuelven a unir sus fuerzas para presentarnos el mismo producto visto hace un *añito y pico* pero con inéditos minijuegos, más tableros y una jugabilidad potenciada para que nuestras *party* sean recordadas por los tiempos de los tiempos... Amén.

De todas formas, la impresión general que trasmite el cartucho es que nos encontramos ante una expansión más que con un juego nuevo...

Si alguno no conoce qué es o cómo se juega con «Mario Party 2» debemos decir que no es más que un juego de tablero GIGANTESCO con montones y montones de minipruebas que podremos disfrutar solos o en compañía... Para ello debemos elegir un personaje de una lista de seis que, por supuesto, se reparten entre los más carismáticos de Nintendo, y seleccionar el tablero en el que vamos a participar.

Una vez hecho esto, se decidirá el turno de tirada mediante el famoso método del *cabezazo al dado*.

MARIO WON!

Técnicamente «Mario Party 2» no es muy espectacular.

El objetivo principal es evidentemente ganar, pero hay varias formas de conseguir el flamante título de *Rey del Mambo*.

Gráficamente estamos ante el mismo cartucho de siempre: si en el primer «Mario Party» el apartado visual no impresionaba mucho, en esta segunda la cosa sigue *tirando* por los mismos derroteros: fondos *prerrenderizados* muy coloristas con poca profundidad y personajes sacados, si apuramos mucho, del clásico y colosal «Mario RPG». El *meollo* de la historia se resume en que cuando caemos en una casilla aparece un minijuego que debemos completar o, en el mejor de los casos, dejar una decorosa sensación. Lo cierto es que la cantidad de pruebas y los diferentes escenarios que posee –el oeste, el espacio o un barco pirata– le da un aire muy variado. «Mario Party» disponía de 56 pruebas y esta nueva versión no aumenta demasiado ese número ya que contaremos con ocho más... Evidentemente, no todas son iguales porque Hudson se ha



Algunas casillas tienen trampa... como la de *Baby Bowser*.

Quien aguante más tiempo en la isla ganará más monedas.

Fase tipo «Metal Gear»: debemos pulsar el botón sin despertar a la bola negra...

¡Un globo, dos globos, tres globos! ¡PUM! Ten cuidado que te vas a caer Mario...

Acercarse a un banco siempre es sinónimo de acabar con menos monedas...

¡Mucho cuidado con el ataúd de Bowser!

En esta prueba se necesita mucha coordinación para aplastar el bloque antes que los demás.

En las carreras pulsaremos los botones como *descosidos*.

Todos los personajes son iguales... no tienen virtudes muy acusadas.

Existen minijuegos para un sólo jugador que son muy divertidos aunque nos tocará comprarlos...

Algunas pruebas son demasiado simplonas...

Bombazos múltiples en una prueba de lo más divertida.

En alguna ocasión debemos elegir el camino a seguir...

cuidado de guardar sus espaldas dejando las mejores y añadiendo otras nuevas que asciendan a la espectacular cantidad de 30.

Estas últimas dan algo más de *vidilla* a la competición y sobre todo al uso del mando de Nintendo 64. Algunas nos pedirán que usemos el *stick* analógico y otras que nos *machaquemos* los dedos de tanto pulsar y pulsar. Eso sí, en el fondo todas son muy controlables.

«Mario Party 2» de Nintendo 64 es un título muy divertido, exacto al anterior pero desternillante en algunos casos. El problema que le hemos encontrado es que como dice la palabra *Party* –en español fiesta– jugar sin amigos se convertirá en algo más parecido a un suplicio que a una diversión.

Y es que hasta que *nos metemos en harina* podemos tirarnos un buen rato esperando a que le llegue a la máquina su turno. Eso sin contar que algunas pruebas no tienen gracia si no estamos rodeados de colegas.

«Mario Party 2» ha llegado con seis meses de retraso a nuestro país, pero no creemos que lo haya hecho en mal momento: ahora que se acercan las Navidades y las *fiestuquis*, en las casas con la familia, el turrón y la zambomba, ya tenemos herramienta de *enchusque*.

Si nos encantó la primera parte y somos usuarios potenciales del modo multijugador, está claro que «Mario Party 2» es lo mejor que podemos comprar. Si no es así, buscar una carraca para desesperación de vuestros padres.

Nacho

Puntuación

Mario Party 2

8.0 Notable alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Nintendo
Precio: 9.990 Ptas.
Género: Habilidad
Traducción: Sí

Objetivo: pasártelo bomba con los amigos, disfrutando de interesantes minijuegos y tratar de conseguir muchas, muchas estrellas.

Modo de juego: tira los dados y que la suerte te acompañe amiguete... ¿no era así?

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de tableros:	6
Nº de personajes:	6
Armas:	¿Cómo?
Violencia:	¿Perdón?

Compatible con... Rumble Pak

Jugar con los amigos en casa.
No tener amigos con los que echar una partida...



ITEMS

Los *items* de «Mario Party 2» son de lo más variopinto. Algunos molestan y no los querremos ver en la vida, con otros sin embargo suplicaremos al cielo para verlos aparecer...



LLAVE SKELETON: Esta peculiar llave tiene una función conocida por todos y no es necesaria una explicación... cuando la consigamos y nos aparezca una puerta sólo tendremos que usarla y entrar abiertamente.



COFRE SAQUEO: En «Mario Party 2» no dejaremos *títere con cabeza*. Este uno de los *items* más duros ya que cuando lo usamos robaremos un objeto aleatorio de un rival. Lo que se da no se quita...



BOMBA BOWSER: Mucho cuidado con esto. Si la activamos convertiremos a *Baby Bowser* en su hermano gigante que robará las monedas de todo aquél que se cruce por su camino. ¡Va *de retro*!



GUANTE DE DUELO: Gracias a este objeto podremos elegir a nuestro contrincante para un duelo en el que arriesgarnos una cantidad de monedas determinadas. Muy divertido... y muy peligroso.



BLOQUE DE SALTO: Si somos de los que nos gusta arriesgar, el *Bloque de Salto* nos vendrá de perilla. Si lo activamos, podremos intercambiar nuestra posición con cualquier otro jugador. Esencial si somos los últimos.



SETA DORADA: Un objeto que vale su precio en oro. Activándolo tendremos a nuestra disposición tres turnos al comenzar la tirada... ¡si lo usamos con inteligencia podemos ser unos auténticos hachas!



CAMPANA DE BOO: Cuando el fantasma *Boo* aparece en pantalla nada bueno puede pasar... Si tocamos la campanita de marras, que todos los jugadores empiecen a temblar por sus queridas monedas... ¡desaparecerán!



TRAJE DE BOWSER: Cuando nos ponemos el traje de *Bowser* seremos por un turno un robamonedas de lujo. Si además conseguimos visitar a Baby Bowser, el premio será muchísimo mayor. ¡Busca, busca!



LÁMPARA MÁGICA: Si usamos este objeto en los últimos turnos podremos machacar la partida a base de bien ya que nos llevará a visitar a Toad estemos en el lugar que estemos. ¡Quién sabe dónde!



SETA: Similiar a la Seta Dorada pero algo más baratillo. Cuando lo usemos tiraremos dos dados en nuestro turno.



Beach Volleyball

¡Calienta que sales!

Muchos habrán oído hablar del Volley Playa, pero pocos han disfrutado de él. Infogrames quiere remediarlo con este simulador para PlayStation...

Al cambiar de campo, la cámara ofrecerá diferentes planos.

La fuerza y precisión en el saque es esencial para empezar bien el punto.

Los jugadores pueden ejecutar un montón de movimientos...

Sorprendidos nos hemos quedado con el título que se ha *sacado de la manga* Infogrames, ya que si bien no es un deporte muy practicado en nuestro país, cuenta con muchísimos entusiastas... *¿será por el bronceado de las jugadoras?*

En líneas generales, «Beach Volleyball» para PlayStation, presenta demasiados altibajos, lastrando lo que podría haber sido un título muy atractivo.

Gráficamente, Infogrames ha reproducido bastante bien todo lo que rodea a este deporte. Los campos de arena playera, las jugadoras *enbikinadas*, los estadios... Todo ello es correcto, aunque desgraciadamente la excesiva lejanía de la perspectiva de cámara no nos permite apreciar la acción con la suficiente claridad. Podemos elegir entre tres tipos de perspectiva diferente, pero aún activando la más cercana, no lograremos esa sensación de impregnarnos del olor, *y el picor*, de la arena.

¡Qué armonía, qué músculos, qué potencia!

Los chicos y las chicas juntos... tienen que estar.

Los momentos más espectaculares vienen por cortesía de las repeticiones de los mejores puntos ganadores. Nos será posible controlar tanto perspectivas, como la cámara lenta y otras facilidades; aunque tristemente este acontecimiento no se dará con la frecuencia que quisiéramos...

A la hora de ponernos a jugar debemos ser muy perseverantes, o el sentimiento de desesperación nos invadirá al ver como erramos una y otra vez en nuestros intentos de pasar la pelota al otro lado de la cancha, y por tanto perder cada punto *de mala manera*. El problema principal radica en la forma de controlar a nuestro jugador. Recibir, hacer correr a nuestro *volleyplayero dominguero* por la cancha, pasar la bola o rematar, nos costará horas y horas para obtener los frutos deseados...

En cuanto a los modos de juego, «Beach Volleyball» es bastante básico ya que cuenta con los típicos de este tipo de programas. La opción para varios amigos es la más divertida, siempre que los machaquemos. Si conseguimos dominar la mecánica de manejo –a nosotros nos costó bastante– nos resultará mucho más interesante.

Aunque divertido para un rato, «Beach Volleyball» nos dará más problemas que alegrías, aunque por el precio que tiene...

Nacho

Las animaciones están bastante conseguidas... Pero la estela del balón...

Parece que incluso podemos marcar un puntito...

La cámara lateral, la mejor perspectiva.

Me da en la nariz que no vamos a llegar al balón...

Creación de un jugador

Sencillo y personalizado, el completo editor de jugadores incorporado es una de las mejores opciones del juego...

Seleccionamos uno de los seis *slots* libres y pulsamos en *Nuevo Jugador*. Hecho esto, pasamos al personalizador.

Existen 12 características que podemos modificar. Seis se refieren a la apariencia física, las otras seis restantes...

... pertenecen a la configuración de la fuerza, el saque... atributos esenciales para ser una auténtica máquina...

Beach Volleyball

Puntuación: **6.8** Bien Alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Infogrames
Precio:	4.990 Ptas.
Género: Deportivo	Traducción: Sí

Objetivo: *Intentar* ganar el campeonato del mundo de volleyball playa a base de horas y horas de perder partidos...

Modo de juego: Saca, pasa, recibe y si puedes, *¡marchando un remate al campo contrario!*

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de campos:	8
Creación de jugador:	Sí
Armas:	¿Los balones?
Violencia	A pelotazos

Compatible con... Memory Card, Multi Tap, Dual Shock

- Es un juego bastante original...
- Ese controoooool...

DIF SON GRA JUG

Las deformaciones de los vehículos son espectaculares.

¡Pobrecita! no sabe que tenemos que aparcar donde está ella...

Este camión es casi invencible. Ni lo intentéis...

Por cada golpe conseguiremos dinero.

¡Burro!, para ir de compras no hace falta llevar coche.

Hay todo tipo de misiones: desde rescatar tiburones hasta destruir camiones del ejército.

Carmageddon TDR 2000

Corre, corre que te pillo

A pesar de no haber sido concebido por el mismo equipo de los otros dos, han sabido respetar el espíritu de la saga.

Con esta nueva versión de «Carmageddon» se ha completado una estupenda trilogía que no tiene desperdicio. Si la segunda parte ya causó estragos entre la población y dio mucho que hablar a los medios de comunicación, con esta tercera remesa se abre otra vez la polémica, ya que los muchachos de SCI no se han *cortado un pelo* y han desarrollado una *escabechina* mayor que la anterior. Lo que desgraciadamente se traduce en diversión por los *cuatro costados*.

Si alguien no sabe de qué va el tema debe tener en cuenta que en la *serie Carmageddon* la mezcla de carrocerías y peatones suele desembocar en un espectáculo bochornoso, por sangriento para muchos, o extremadamente divertido –por anecdótico– para los enganchados a este deporte.

Sus diez escenarios son más que suficientes para que nos dure meses.

Entrando un poquito más en lo que al juego se refiere, tendremos a nuestra disposición 45 monstruos motorizados con los que provocar el pánico por toda la ciudad: todos han sido creados a conciencia, con una gran cantidad de polígonos y con una capacidad para la deformación que nos obligará a conducir nuestra bestia hasta en los trágicos momentos en que no nos quede un tapacubos en su sitio.

Sus tres modos de juego nos aseguran horas y horas de *enchusque* gratuitas, con el modo *Libre* podremos configurar a nuestro gusto algunos parámetros del escenario como la cantidad de vehículos policiales, oponentes o inteligencia de los peatones.

En la competición de *Campaña* nos asignarán todo tipo de misiones que hay que resolver en un tiempo límite ¡como si el mundo dependiera de ello! Y por último, la cuestión multijugador nos ofrece la posibilidad de competir contra otros adversarios –con inteligencia propia en algunos casos– mediante un módem o una conexión a red.

A pesar de contar con cambios gráficos significativos, el *lavado de cara* que SCI ha dado a su programa se pone de manifiesto en todo el entorno gráfico: el nuevo *engine* nos ofrece vastos escenarios que cuentan con una definición notable, un detallismo increíble y una gran cantidad de elementos con los que interactuar a nuestro antojo, ya que todo cuanto veamos en pantalla podrá ser devastado a nuestro paso.

Pasa por el aro y conseguirás un buen fajo de billetes.

Pero sin duda lo que más nos ha sorprendido ha sido que todavía conserva lo que más fama le dio. Su gran jugabilidad y la gran cantidad de diversión que aporta en cada una de sus carreras donde sólo existen tres objetivos para vencer: eliminar a todos los transeúntes que tengan la desgracia de haber salido a comprar el pan ese día, acabar con todos los vehículos rivales o llegar el primero a la meta.

Todo un lujo que nos ofrece la posibilidad de convertirnos por unos instantes en los dueños de la carretera...

Terminar con todos los peatones es casi imposible, lo mejor para ganar es ir directamente a por los rivales.

Gustavo

La ayuda del mapita

De estar compitiendo en una carrera los vehículos activos estarían representados por una señal roja. Sin embargo, los que hayan sufrido la descalificación presentarían una señal negra. También es posible ver en el mapa los puntos de control de carrera y su número.



1.- Esta ventana nos ofrece una vista de lo que está pasando ya que el juego no se pausa.

2.- Aquí obtendremos información sobre los objetivos de la misión. En este caso llevar una bomba hasta el sitio indicado.

3.- El punto amarillo en el mapa somos nosotros. Así nos podemos guiar.

4.- El punto verde representa el lugar exacto donde debemos desarrollar la misión. En este caso hay que llevar la bomba hasta allí.

Las armas son un buen argumento para asustar a los enemigos.

Espectacularidad no le falta al programa. Y si no, ver cómo este coche aterriza...

Esta escena me la encuentro todos los días en la calle cuando quiero aparcar y sólo hay un sitio.

La interacción con los escenarios será total.

Borbotones de sangre no le faltan a esta versión.

Ítems

Cuando nos apoderemos de este *ítem* nuestro vehículo se auto reparará, lo que nos evita soltar un montón de pasta al instante. No es que las reparaciones sean muy costosas, pero si nos las ahorramos podemos tener para una PS2... o dos Dreamcast, o tres PSX, o tres Nintendo 64.



Este objeto hace que los peatones se comporten de distinta forma: así, habrá veces que se vuelvan más torpes mientras que en otras se transformarán en fornidos musculitos grandes e inteligentes. Recordad que no tenemos control sobre qué tipo de habilidad adoptarán.

La imagen lo dice todo: con este objeto tendremos dinero extra para comprar otros vehículos o bien para mejorar el que ya tenemos un *poco cascado*. La cantidad que nos dará es aleatoria... aunque una ayuda como este es siempre bienvenida traiga lo que traiga. ¿No os parece?



Este *ítem* es la caja de sorpresas de «Carmageddon TDR 2000», y mientras en algunas ocasiones nos será de ayuda, en otras nos afectará. Y es que podemos llegar a saltar como pelotas sin control por los acantilados de los circuitos. También ofrece armas, *turbo por un tubo* y mucho más...

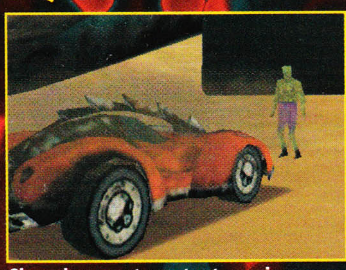
Hay gente para todo



A este pobre hombre le pillamos sin pierna huyendo de nuestra embestida.



La pobre mujer que aquí tenemos se vio sin salida. ¿Por qué no salta?



Sin embargo este *mutante* es ajeno a eso de que le vamos a atropellar.



Aunque aquí no se aprecie, a este individuo le están temblando las piernas.



Este hombre piensa que ésta en su habitación metido debajo de la cama.



Pedir clemencia puede servirle para evitar golpes en la cabeza... ;)

Carmageddon TDR 2000

Puntuación **8.4** Notable alto

PSX | PS2 | **PC** | N64 | GBC | DC

Compañía: SCI
Precio: 7.590 Ptas.
Género: Velocidad
Traducción: Sí

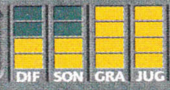
Objetivo: ganar las carreras exterminando a todo el mundo, destruyendo a tus rivales, o bien siendo el más rápido.

Modo de juego: enfúndate en unos buenos guantes de cuero para que no se te escape el volante.

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	10
Nº de vehículos	45
Armas:	Motorizadas
Violencia	Divertida

Requisitos mínimos
Pentium266 Mhz
32 MB de RAM
Aceleración 3D opcional

Sus vastos escenarios y lo divertido que es.
No aporta nada nuevo.



CANNON FODDER

Aquí, el que no mata vuela

Sensible Software es el padre de una maravilla donde la guerra es la excusa perfecta para pasarnos unas juergas totales.

Hay dos enemigos: uno al otro lado del río y otro escondido en la casa. ¿Qué pasará?

No es muy ético disparar a enemigos que se bañan plácidamente.

Los árboles son un buen parapeto para evitar disparos...

Los témpanos glaciares tienen pocos sitios donde ocultarse.

Sensible Software es una compañía que, a los más veteranos *en este rollo* de los viejuegos sonará por culpa de dos titulazos de antaño llamados «Sensible Soccer» y, por supuesto, «Cannon Fodder». El primero era un desarrollo para Amiga –después PC, Mega Drive y Super Nintendo– que a pesar de su simpleza gráfica, conseguía trasmitir todo el espectáculo del fútbol con mejores resultados que algunas sagas/clónicos tridimensionales de la actualidad. El segundo, cuya versión nos llega hoy a Game Boy Color, cogía a esos diminutos jugadores, los vestía de caqui y los ponía fusil en mano en medio de una guerra que no entendía ni el que la provocó.

Así comienza «Cannon Fodder», con un pelotón de trabajadores soldados a los que hay que guiar para multitud de fases infestadas de enemidos que buscan quitarnos las tarjetas de crédito y el carné de socios del Barça. Hasta aquí parece que la cosa se asemeja bastante a otros desarrollos *estilo Army Men & Cía.* por lo que nos preguntamos ¿qué hace de «Cannon Fodder» un cartucho original?

Y es que el mecanismo que provoca la diversión es más simple que el cerebro de Nacho o Gustavo: tenemos dos soldados y una mirilla que sirve bien para guiarlos, bien para elegir el objetivo al que le *vamos a zurrar*.

La esencia de este juego es que no nos sirve eso de *correr como locos* por la selva, el desierto o los helados témpanos glaciares, sino que hay que andar con ojo buscando enemigos y eliminándolos a base de certeros disparos, o tras el pertinente lanzamiento de una granada explosiva.

Pero la gracia genial ideada por Sensible Software» es que nuestro contingente no se mueve a las órdenes de nuestro pad direccional –con la cruceta ¡vamos!–, sino que al estilo de los «Command & Conquer» nuestras unidades se dirigen al punto que les asignamos con la mirilla. Obviamente no hay que construir campamentos ni nada parecido, pero contar en Game Boy con un juego de estas caractrísticas es un lujo que se ve únicamente superado por un apartado gráfico glorioso.

Codemasters ha hecho bien en rescatar una vieja idea y ponerla en nuestras manos para que podamos disfrutar de ella en cualquier sitio, posición o estado. Cartuchos así hacen cada vez más grande a Game Boy Color.

Jose Luis

¡Aquí tenemos un arsenal que si logramos conquistar nos hará invencibles!

«Cannon Fodder» muestra cruentos enfrentamientos *cuerpo a cuerpo*.

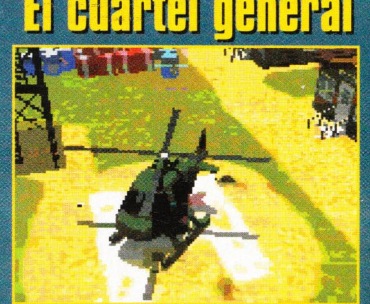
Los indígenas no tienen culpa de la guerra... así que no hay que hacerles nada.

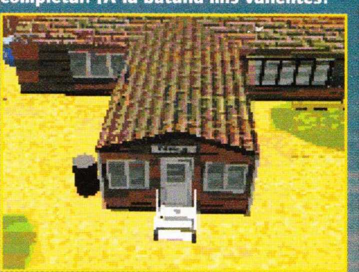
Este enemigo se merece que le tiremos una granada.

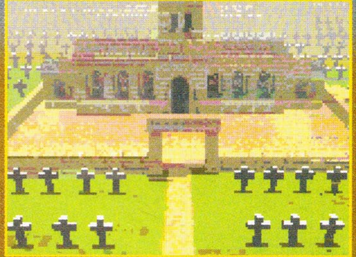


Una buena granada a tiempo evita futuros problemas.

El cuartel general


El helicóptero es el camino más corto para llegar a las misiones que debemos completar. ¡A la batalla mis valientes!


En el barracón podemos pasar lista a los soldados que aún tenemos bajo nuestro mando... menguan que es un primor.


El cementerio lo dice todo: es la muestra más palpable de nuestra torpeza como Mariscales de Campo...


La estatua dedicada a todos los caídos tiene toda la información de las medallas recibidas durante el juego.


Puntuación

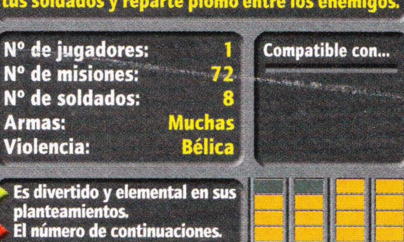
Cannon Fodder — **9.0** Sobresaliente

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Codemasters
Precio: 5.990 Ptas.
Género: Acción/Estrategia
Traducción: Sí

Objetivo: acabar con las rebeliones bananeras con tu cuerpo de élite a base de disparos y de superar objetivos imposibles.

Modo de juego: indica un lugar al que deben ir tus soldados y reparte plomo entre los enemigos.



Nº de jugadores:	1
Nº de misiones:	72
Nº de soldados:	8
Armas:	Muchas
Violencia:	Bélica

Compatible con...

- Es divertido y elemental en sus planteamientos.
- El número de continuaciones.

DIF SON GRA JUG



www.centromail.es

PC HARDWARE

CD-R VIRGEN 80´ BEST BUY — ~~175~~ 130



CD-RW HP 8x4x32 IDE 9150i — ~~44.990~~ 39.990



MÓDEM ZOLTRIX RAINBOW 56k NETCLIC — ~~11.900~~ 6.990



EASY TV — 9.990



PC SOFTWARE

BALDUR´S GATE II — ~~6.990~~ 6.495



COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2 — ~~6.990~~ 6.495



FIFA 2001 — ~~5.990~~ 5.495



SACRIFICE — ~~6.990~~ 6.495



PLAYSTATION 2

FIFA 2001 — ~~10.490~~ 9.990

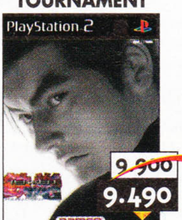
RAYMAN REVOLUTION — cons.



RIDGE RACER V — ~~9.900~~ 9.490



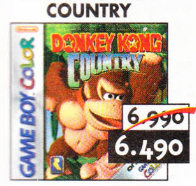
TEKKEN TAG TOURNAMENT — ~~9.900~~ 9.490



GAME BOY

DINOSAUR — ~~5.995~~ 5.490

DONKEY KONG COUNTRY — ~~6.990~~ 6.490



PERFECT DARK — ~~6.990~~ 6.490



POKÉMON PINBALL — ~~5.990~~ 5.490



DREAMCAST

JET SET RADIO — ~~8.990~~ 8.490

METROPOLIS STREET RACER — ~~8.990~~ 8.490



QUAKE III ARENA — ~~8.990~~ 8.490



SHENMUE — ~~8.990~~ 8.490



NINTENDO 64

MARIO TENNIS — ~~9.990~~ 9.490

POKÉMON SNAP — ~~10.990~~ 10.490



THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA´S MASK — ~~12.990~~ 12.490



PLAYSTATION

ALIEN RESURRECCIÓN — ~~7.990~~ 7.490

DIGIMON WORLD — ~~8.990~~ 8.490

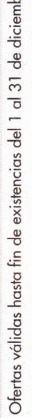


DRIVER 2 — ~~7.490~~ 6.990



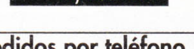
FIFA 2001 — ~~7.990~~ 7.490




Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de diciembre.



pedidos por internet **www.centromail.es**



pedidos por teléfono **902 17 18 19**

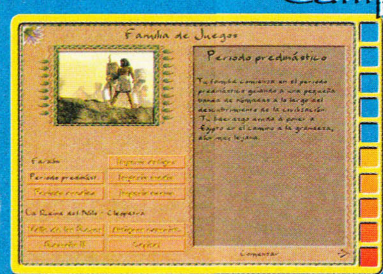
A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271





CLEOPATRA — The CONQUERORS

Campañas



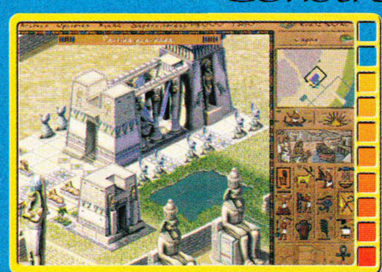

Las campañas de «La Reina del Nilo» consisten en crear una familia y hacer prosperar su ciudad aprovechando sus dotes de mando. En «The Conquerors» la cosa va de crear un ejército bien abastecido y arrasar a tus enemigos. Nos quedamos con «The Conquerors» ya que la idea de tener que conquistar nos parece mucho más atrayente.

Configurando el juego




Antes de comenzar una partida –que no sea una campaña– podemos cambiar ciertos parámetros del juego, bien a favor o bien en contra. Mientras que en «The Conquerors» nos permite hacerlo sin tener que recurir al editor. «La Reina del Nilo» nos exigirá introducirnos en él para poder modificarlos. Claramente el punto se va a casa de *Bill Gates & Cía.*

Construcciones



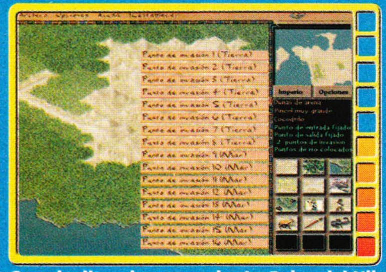

Cada uno cuenta con un estilo propio. Mientras las del programa de Microsoft son más toscas y con menos parafernalias, las de Sierra son bellas y llenas de detalles. Además de estar mucho mejor ambientadas, ya que respresentan toda la belleza de la extinta civilización egipcia. Un sobresaliente para nuestra *Reina del Nilo.*

Diversión

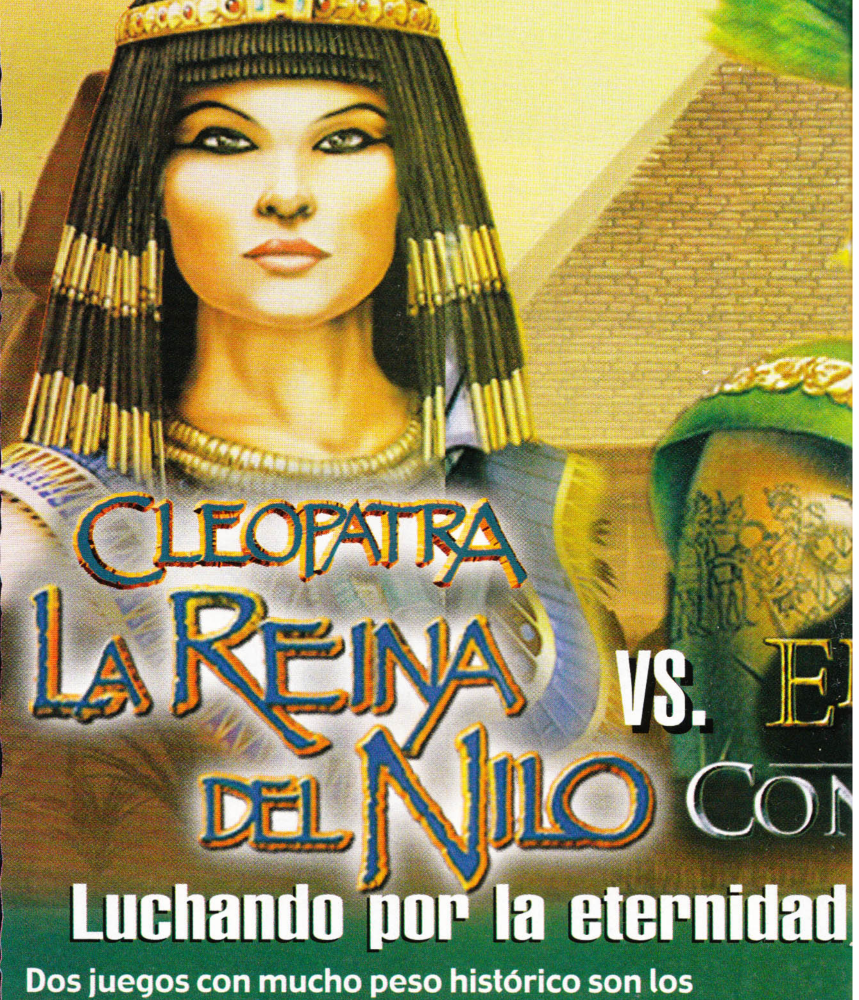



En este apartado los dos títulos se enfrentan en distintos campos. Mientras «La Reina del Nilo» nos ofrece diversión a través de la construcción, el comercio y la organización, en «The Conquerors» la cosa va por los derroteros de la estrategia bélica y la construcción rápida de fortificaciones. Nos parece más completo «The Conquerors»... por muy poco.

Editor




Con el editor de mapas de «La Reina del Nilo» podremos introducir variaciones en el terrenos, fauna, flora, etc. Pero el que nos ofrece «The Conquerors» es mucho más completo y cuenta con un mayor número de elementos a introducir. Por cantidad, este puntito se lo ha ganado el título de Microsoft... ¡otra vez!



Cleopatra La Reina del Nilo vs. El... Con...

Luchando por la eternidad

Dos juegos con mucho peso histórico son los protagonistas de la comparativa de este mes. ¿Qué ganará? ¿La estrategia guerrera o la política?

Cuando hablamos de estrategia nos vienen muchos nombres a la cabeza, pero si hablamos de la que está inspirada en algún hecho histórico, seguramente aparecerá una imagen de estos dos colosos en nuestro cerebro. Aunque cada uno cuente con sus propias particularidades. «Age of Empires» es ya, hoy por hoy, una saga consumada gracias al apoyo de miles y miles de seguidores en todo el mundo que llevan casi tres años dándonos alegrías a los mandos de las civilizaciones más importantes y que, queramos o no, han determinado el panorama actual de países, alianzas y guerras.



«Age of Empires» se ha convertido, en poco tiempo, en uno de los programas más codiciados por la gran mayoría de estrategas del mundo, encumbrando a Microsoft hasta una merecida fama de buen productor de videojuegos.

Sin embargo, Sierra está un poquito *más verde* en este terreno, ya que hace tan solo un añito que su programa

Detalles: Comercio y Política

Cada uno cuenta con una peculiar forma de concebir estos dos apartados. Ya que no es lo mismo controlar administrativamente toda una ciudad que tener que defender o atacar una ciudad a los mandos de un ejército de soldados forjados con nuestro esfuerzo.



En este programa lo que predomina sobre todo es el comercio, y podemos controlar al detalle todo cuanto se mueva en nuestra ciudad y el precio de los alimentos.



«The Conquerors» cuenta con una política que nos permite aliarnos con otras civilizaciones, regalando o recibiendo favores a cambio. O bien apostar por una situación más ostil.

...de la historia



«Faraón» se esparce como la niebla por todos los *hogares virtuales* terráqueos. Pero dado que fue todo un éxito de ventas, la compañía ha decidido consumar una continuación que tiene como protagonista a una musa egipcia de curvas peligrosas: Cleopatra. En diez puntos hemos intentado desmenuzar las virtudes y defectos que acechan a estos dos colosos para que no tengáis ninguna duda a la hora de elegir entre uno y otro. Después de este artículo, sólo os queda disfrutar de lo lindo con vuestra elección por los tiempos de los tiempos...

Gustavo



Cleopatra — The Conquerors

Estrategia





Sierra nos ofrece mediante su progarma una estrategia moderada donde la única presión que tendremos encima será la de nuestro Faraón, que nos exigirá alcanzar ciertas metas para tenerle satisfecho. En el programa de Microsoft debemos urdir un plan para realizar un ataque sin dejar al descubierto nuestro campamento. Microsft vuelve a ganar.

Gráficos





Este apartado ha sido el más disputado de todos, puesto que «La Reina del Nilo» cuenta una gran cantidad de detalles que hacen que sea gráficamente muy bueno. Pero «The Conquerors» ha demostrado ser mucho mejor por la gran variedad y cantidad de objetos, soldados y edificios que Microsoft ha puesto a su servicio.

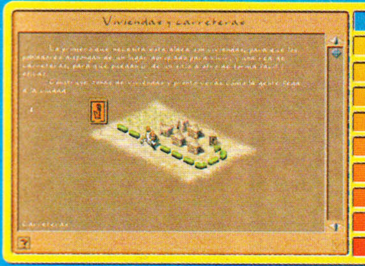
Sonido





A pesar de estar los dos inmejorablemente doblados al castellano, y contar con efectos sonoros muy buenos, en el tema musical vence «La Reina del Nilo», ya que sus melodías nos introducen en la época y nos trasmiten la sensación de estar verdaderamente navegando por el río que una vez tuvo sangre por culpa de Moisés.

Tutorial





Los dos cuentan con un tutorial que está amoldado al guión de una campaña. Pero es Sierra el que lleva la palma, ya que además de ser mucho más largo y completo, nos da muchas más facilidades –además de tener la obligación de cumplir las órdenes que nos impongan tendremos una página que nos explica todo detalladamente–.

Unidades





Aquí el gran vencedor es «The Conquerors» ya que cuenta con un número mayor, ya sean terrestres o marítimas. Aunque cuente con una cantidad menor de estructuras, el balance es positivo hacia él ya que es uno de los pocos programas donde se pueden jactar de tener a su cargo más de 15 civilizaciones distintas. ¡Fin!

Cuestionario

¿Cuál te gusta más?

Por si todavía no te has decantado por ninguno de estos dos títulos, te hemos preparado este estupendo cuestionario que disipará todas tus dudas.

1.- CAMPAÑAS
Me encanta arrasar ciudades a mi paso con todo un ejército de soldados a mis órdenes.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

2.- CONFIGURACIÓN DEL JUEGO
Prefiero hacerlo sin necesidad de pasar por el editor.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

3.- CONSTRUCCIONES
Cuanto menos ambientadas en su época estén, mejor.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

4.- DIVERSIÓN
Me divierto más *guerreando* que construyendo edificios.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

5.- EDITOR
Soy de los que prefieren crear todo tipo de mapas. Así que cuantas más opciones tenga mejor me lo paso.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

6.- ESTRATEGIA
Prefiero la estrategia de matar y luego preguntar que la de construir y negociar.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

7.- GRÁFICOS
Me gustan muy reales.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

8.- SONIDO
No soy capaz de saber cuándo canta una grulla del medievo.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

9.- TUTORIAL
Me gusta que sea largo y completo.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

10.- UNIDADES
Para mí, cantidad es calidad: cuantas más unidades mejor.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

Soluciones

Ahora suma los puntos que has obtenido teniendo en cuenta que: SI=5, ME DA IGUAL=3 y NO=1.

Más de 32: «The Conquerors» es tu juego, eres de los que te gustan *guerrear*, y te consideras un gran *Mariscal de Campo*. Pero además no dejas de lado eso de construir... ¡fortificaciones claro!

Entre 28 y 32: los dos se amoldan a tus necesidades, te gusta tanto *guerrear* como construir y organizar. Con cualquiera de estas dos joyas disfrutarás más que *un tigre en un matadero de cerdos*.

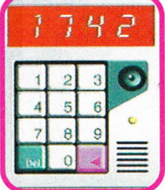
Menos de 28: cualidades como el sonido o un buen tutorial no pasan desapercibidas para tí. Tu juego es «La Reina del Nilo» ya que construir y dejar para otros las batallas es lo que *más te mola*.

Trucos

Encerrado en el vagón

Hola amigos, me he comprado el «Chase The Express» y no sé la contraseña que necesito para abrir la puerta del vagón 13 del segundo piso ¿Por favor, me la podéis decir? Gracias amigos.

Ignacio Alvarez (Madrid)



Hola amigo, ésta es la contraseña para abrir dicha puerta –no es tan difícil–

Espías como nosotros

Hola, me llamo Pablo y os pido que me digáis los trucos de «Shypon Filter 2» y «Medievil 2» de PlayStation. Gracias por Dios...

Pablo López (Pontevedra)

¿Qué hay Pablo? Si deseas pasar de nivel sin necesidad de jugar solo tienes que *pausar* el juego e iluminar la palabra MAP y pulsar: Derecha, L2, R2, Círculo, Cuadrado y X simultáneamente.

Para conseguir un menú de trucos en



«Medievil 2» –donde puedes conseguir vida infinita, armas de todo tipo, dinero y mucho más– pulsa y mantén L2 y después presionsa Izquierda, Arriba, Cuadrado, Triángulo, Derecha, Círculo, Arriba y Cuadrado.

Una de Pirámides

Hola amigos, me llamo Xavier Regué tengo 14 años y vivo en Lérida. Quisiera saber si hay trucos para «IceWind Dale» y «Faraón». Adiós y hasta otra.

Xavier (Lérida)

Hola Xavier, para que estos trucos de «Faraón» te funcionen debes pulsar CTRL + ALT + Shift + C mientras juegas. Después teclea el código:

- Pharaohs Tomb y ganarás automáticamente el escenario pasando al siguiente sin esfuerzo.
- Fury of Seth destruye todos los barcos militares.
- mockattack1 para ordenar un ataque a tu enemigo por tierra.
- mockattack2 para realizar un ataque a tu enemigo por mar.
- Pharaohs Glory para incrementar en un 50% al año. Recordad que Ra debe estar en la ciudad para que este código funcione.
- Supreme Craftsman llena el almacén. Ptah debe estar en la ciudad para que este código funcione.
- Typhonian Relief protege a los soldados enviados a islas lejanas. Seth debe estar en la ciudad para que este código funcione.
- Seth Strikes para destruir las fortalezas de las mejores ciudades. Seth debe estar en la ciudad para que este código funcione.
- Cat Nip para llenar todas las casas y tiendas. Bast debe estar en la ciudad para que este código funcione.
- Kitty Litter para limpiar la ciudad de plagas. Bast debe estar en la ciudad para que el código funcione.



Para que los códigos de «IceWind Dale» te funcionen debes pulsar CTRL + TAB y añadir a la palabra CHEATERDOPROSPER:...

- AddGold (número)
  Obtienes la cantidad de oro que específiques en el campo número.
- Midas()
  Obtienes 500 de oro.
- FirstAid()
  Obtienes cinco pociones de curación, cinco de antídoto y un pergamino.
- Explore Area()
  Muestra el mapa completo.
- Hans()
  Te transporta junto con tu grupo hacia otro punto.
- Set CurrentXP(número)
  Da a los personajes seleccionados la cantidad de experiencia que indiques en el campo número.



Parlando todo se consigue

Hola amigos, ¿podéis darme los trucos para el juego «Tomb Raider The Last Revelation» para PlayStation?

María José Garrido (Cuenca)

- Pasar de nivel: coloca a Lara mirando al norte exacto –hasta que la brújula se vea un poco transparente–, después entra en el inventario y ve a la opción *cargar juego*. Después mantén presionados los botones L1, L2, R1, R2, Arriba y después pulsa Triángulo.



- Todas las armas: coloca a Lara mirando al norte, entra en el inventario y navega hasta que tengas a la vista un *Medikit Grande*. Después presiona y mantén L1, L2, R1, R2, Arriba y finalmente Triángulo.
- De todo ilimitado: coloca a Lara mirando al Norte, entra en el inventario y navega por él hasta que veas un *Medikit Pequeño*. Después presiona y mantén L1, L2, R1, R2, Abajo y Triángulo.

Trampas jurásicas

Hola amigos, me he atascado en el «Jurassic Park» de PC y me gustaría saber si tenéis algún que otro truco. Ya de paso me podíais dar unas ayuditas para el genial «Railroad Tycoon II».

Julio Prieto (Cáceres)

Hola Julio, te vamos a dar los mejores trucos para «Jurassic Park». Con estos *password* podrás elegir el nivel en el que empezar:

- Nivel 2: EB8FD3E0.
- Nivel 3: 8B8FF3E0.
- Nivel 4: AB9013E0.
- Nivel 5: 4B9033E0.

Presiona TAB e introduce los siguientes códigos para el juego «Railroad Tycoon II»:

- Medalla de Oro: BigfootGold.
- Medalla de Plata: BigfootSilver.
- Medalla de Bronce: BigfootBronze.
- Consigue 100.000 dólares: King of the hill.
- Acceso a todos los territorios: Let me in.
- Todas las máquinas: Show me the trains.
- Consigue un millón de dolares: Cattle Futures.

Directo al grano

Hola, ¿tenéis trucos para «Slave Zero» de PC? gracias.

Daniel García (León)

Para que estos códigos te funcionen pulsa la tecla T mientras juegas y teclea:

- /goodies: te dará armas mejoradas.
- /i win: vencerás la misión en la que te encuentres.
- /big ass: salir del juego sin pasar por los menús.
- /weezie: los enemigos pasan de tí.

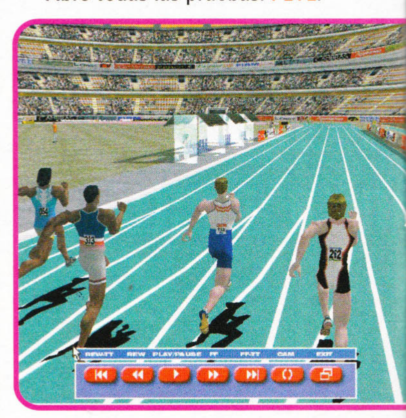
Un atleta *dopao*

Hola amigos, me gustaría que me diérais los trucos para el juego de «PC Atletismo 2000» ya que no soy capaz de abrir todas las pruebas.

Javier Corroto (Madrid)

Hola Javier, para que estos códigos te den su fruto debes teclearlos rápidamente en el menú principal:

- Atletas cabezones: AJO.
- Atletas con cabeza reducida: BARBAS.
- Cerditos en vez de atletas: CHOCHONA.
- Hace que el ordenador juegue peor: GORILA.
- Abre todas las pruebas: PETE.







¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira nº8, 5ªPlanta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Juegos

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
cjuegos.juegos&cia@hobbypress.es



Sumario

Nintendo 64

PC CD-ROM

Dreamcast

PlayStation

Game Boy Color

Especiales





¡No, nena, no es bisutería!



Unas monedas por favor...

POKÉMON PINBALL

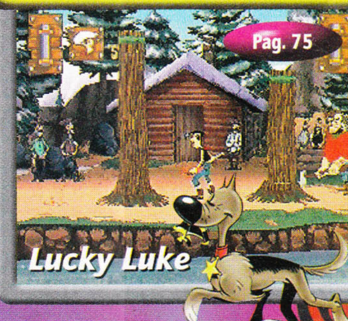
¡Bola extra!



¡Toma derecha ganadora!



Con los dientes lo talo yo...





Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.

Aero Gauge

Cambiar el color del coche



Para cambiar el color a tu vehículo tan sólo debes ir a la pantalla de selección y pulsar el botón R cuando veas el vehículo al que quieres variar la pintura.

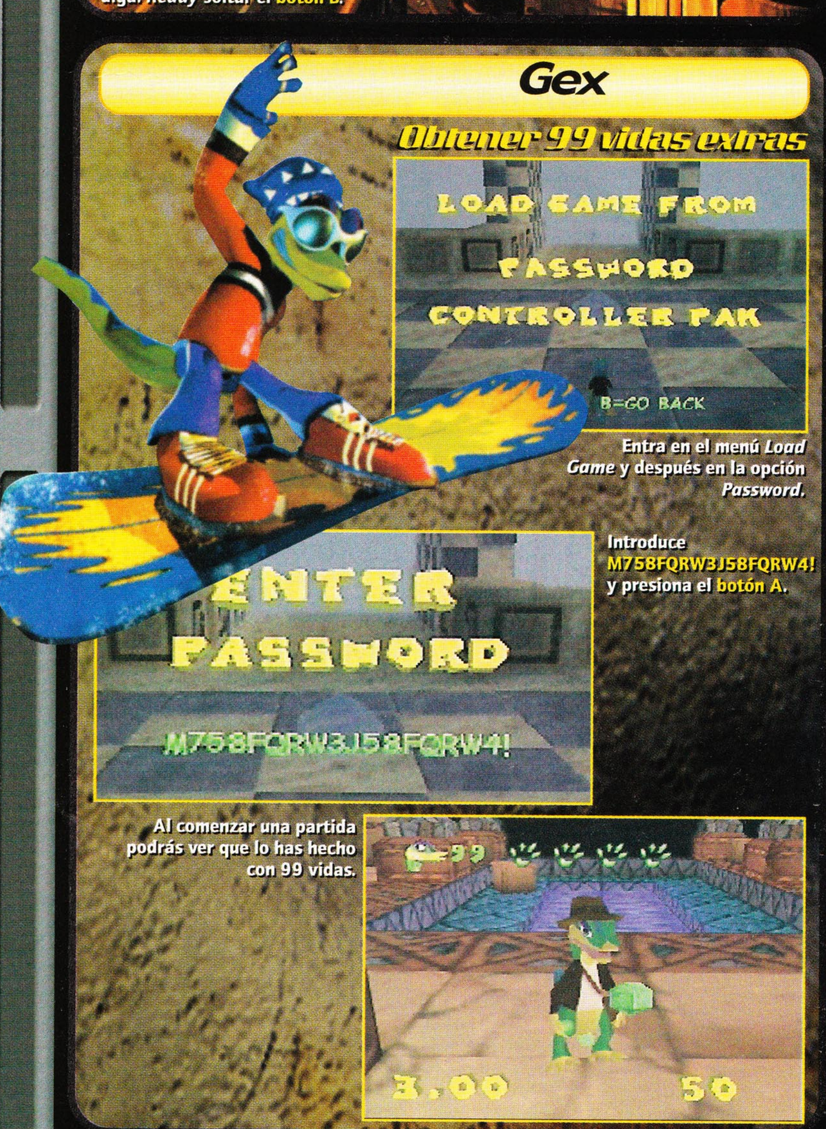
Comienzo rápido

Para comenzar a *toda caña* en las carreras, debes mantener pulsados los botones A y B, y cuando el comentarista diga: *Ready* soltar el botón B.

Verás como tu vehículo sale disparado como un cohete de la parrilla de salida.

Gex

Obtener 99 vidas extras



Entra en el menú *Load Game* y después en la opción *Password*.

Introduce M758FQRW3J58FQRW4! y presiona el botón A.

Al comenzar una partida podrás ver que lo has hecho con 99 vidas.

Bust a Move 2

Niveles extras

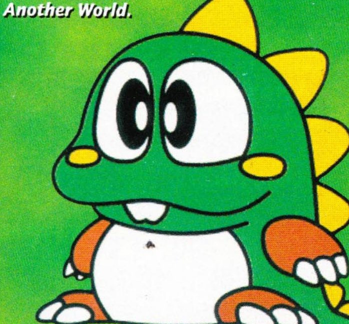




Para conseguir niveles extra debes presionar, en la pantalla de título, los botones: L, Arriba, R y Abajo. Si lo has hecho bien, verás que en la parte inferior derecha ha salido una criaturita minúscula.

Después selecciona el modo *Puzzle Game*, verás que aparece un texto que nos indica que el truco ha sido activado: *Another World*.





Lego Racers

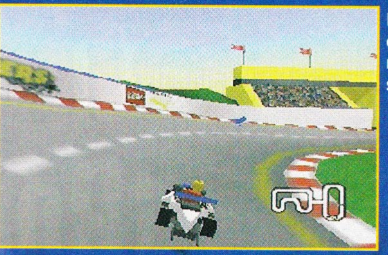
Coche misil



Introdúcete en la opción *Montaje* que aparece en el menú principal...



... crea un nuevo personaje y ponle como nombre FLYSKYHGH.



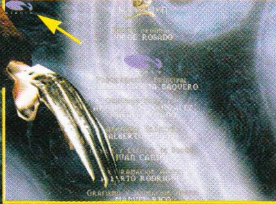
Podrás disfrutar de este nuevo y maravilloso coche súper misil.





Resurrection

Modo trucos



Para activar los trucos antes debes ir a la pantalla de *Créditos* y pulsar Ctrl + N + E + B simultáneamente. Si lo has hecho bien, aparecerá el logotipo de Nebula en la parte superior izquierda de la pantalla.



Para rellenar tu barra de maná sólo debes pulsar Ctrl + W + O + D. Aunque estés colgado del techo, la barra no bajará.



Pulsa Ctrl + A + L y la barra de vida se disparará a lo más alto sin que tú puedas evitarlo.



Para que ningún enemigo pueda hacerte el más mínimo daño, pulsa Ctrl + V + I: serás completamente invencible.

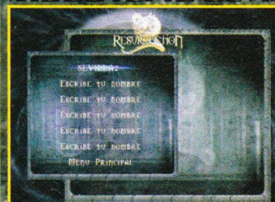


Para que tu personaje corra como Benny Hill –a cámara rápida– presiona Ctrl + R + A.

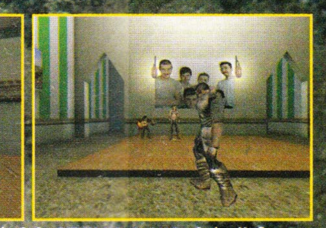


Pulsa Ctrl + J + N y tu personaje se convertirá en un fantasma capaz de atravesar puertas.

Modo feria de Abril







Para activar este modo tan sólo debes comenzar una partida llamándola SEVILLA 2. ¡¡¡Podrás disfrutar de todo el encanto de Sevilla cuando celebra su ansiada Feria en Primavera!!!

Age of Empires 2: The Conquerors

Mientras estás dentro de una partida, pulsa Enter y después introduce uno de estos códigos:

Que no farte de ná





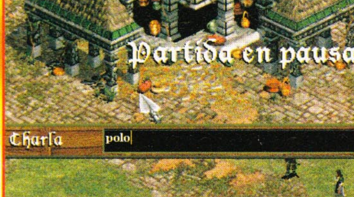
cheese steak jimmy's: mil unidades de comida. Robin hood: mil unidades de oro. Rock on: mil unidades de piedra. Lumberjack: mil unidades de madera.

Ver mapa entero



Teclea marco y conseguirás ver el mapa entero.

Ver mapa sin niebla

Teclea polo y verás el mapa sin niebla que te moleste.

Todos a Parla



Teclea black death para destruir a todos los enemigos.

Victoria instantánea



Teclea i r winner para conseguir un victoria instantánea.

Clans

Mientras estés en juego pulsa la tecla Enter y aparecerá una ventanita donde tendrás que introducir estos códigos:

Modo Dios



Introduce /godmode.

Pasar de nivel

Teclea /nextlevel.

100 monedas de oro



Escribe /moregold.

Personaje enano

Teclea /tinyplayers.

Enemigos enanos

Escribe /tinymonsters.

Ferrari 355 Challenge

Para introducir los siguientes códigos que abrirán distintos circuitos, debes introducirte en el menú opciones.



Activar trucos

OPTIONS
GAME SETTINGS
DEVICE SETTINGS
ANALOG CALIBRATION
SOUND & SCREEN
PASSWORD
EXIT

Una vez dentro presiona X + Y y no los sueltes. Verás cómo una nueva opción llamada *Password*. Selecciónala.

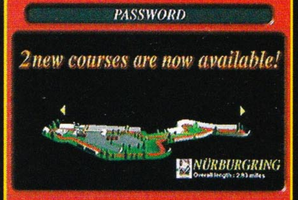
Circuitos

CinqueValvole

Introduce CinqueValvole como código y conseguirás el primer circuito extra. ¡A jugarrrr!

PASSWORD
I new course is now available!
FIORANO

LiebeFrauMilch



Introduce LiebeFrauMilch como código y conseguirás el segundo circuito extra. ¡Más caña para esta maravilla!

Stars&Stripes_

Introduce Stars&Stripes como código y conseguirás el tercer circuito extra.

KualaLumpur_

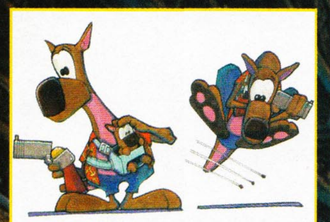
Introduce KualaLumpur como código y conseguirás el cuarto circuito extra.

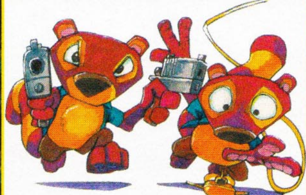
DaysofThunder

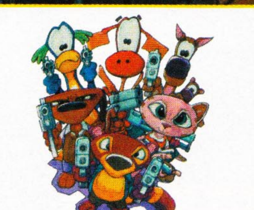
Introduce DaysofThunder como código y conseguirás el quinto circuito extra.

Fur Fighters

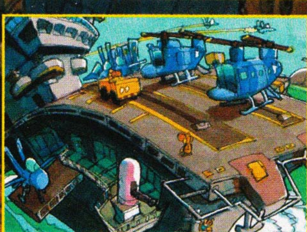
Para poder ver imágenes en vuestro PC de estos mortíferos peluches, tan sólo debéis introducir el CD en el lector y disfrutar con los simpáticos bocetos que nos ofrece. Podéis utilizarlos como fondos de pantalla...





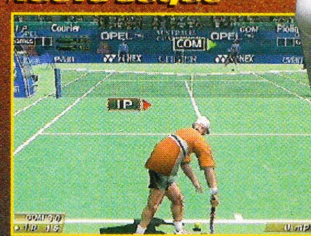






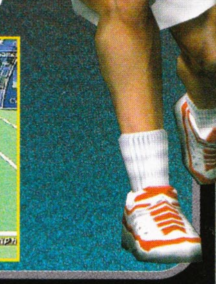
Virtua Tennis

Nuevo saque



Para efectuar un *saque de cuchara* con el que sorprender a tu adversario, solo debes pulsar al mismo tiempo los botones A, X y Abajo en la cruceta.





Tony Hawk's Pro Skater

Activar trucos

PAUSED
CONTINUE
RETRY
SOUND LEVELS
END RUN

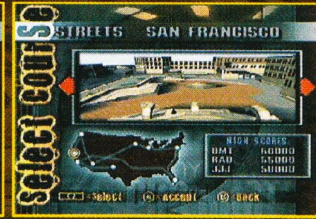
Para introducir estos códigos comienza una partida y pulsa el botón pausa con el gatillo L. Si lo has hecho bien las letras del menú se moverán hacia los lados.

Truco maestro

Select Board
3 COURSE MEAL

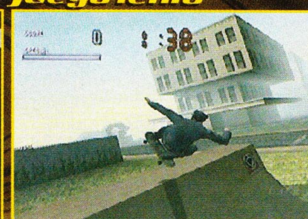
Presiona B, Derecha, Arriba, Abajo, B, Derecha, Arriba, X e Y para activar todos los trucos.

Seleción de nivel



Presiona Y, Drecha, Arriba, X, Y, Izquierda, Arriba, X e Y para seleccionar pantalla.

Juego lento



Presiona X, Izquierda, Arriba, X, Izquierda y X: verás cómo la velocidad del juego se reduce considerablemente.

Teleñecos Racemania

Todos los circuitos





Para conseguir todos los circuitos espera a que aparezca la pantalla con las palabras *Press Start* y pulsa rápidamente: **Círculo, Triángulo, X, Círculo, Triángulo, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado** y **X**. Si lo has hecho bien, te aparecerán unas letras en la parte superior.

Roadsters

Todos los niveles





En la pantalla de menú principal presiona **R2, L1, L1, L1, R2, R1, L2, R2, R2, R1, L2, L2** y **L1**. Podrás jugar en el circuito que desees.

Lucky Lucke

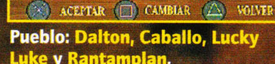
Todos los niveles





Tren 1: **Dalton, Dalton, Lucky Luke** y **Caballo**.

Tren 2: **Lucky Luke, Lucky Luke, Caballo** y **Rantamplan**.

Pueblo: **Dalton, Caballo, Lucky Luke** y **Rantamplan**.



Mina: **Lucky Luke, Caballo, Dalton** y **Rantamplan**.



Campamento indio: **Rantamplan, Rantamplan, Dalton** y **Caballo**.



Saloon: **Dalton, Dalton, Caballo** y **Rantamplan**.



Cascada: **Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke** y **Caballo**.



Carrera de vagones: **Rantamplan, Dalton, Dalton** y **Caballo**.



Leñadores: **Caballo, Dalton, Rantamplan** y **Rantamplan**.



Ciudad Dalton: **Caballo, Caballo, Lucky Luke** y **Rantamplan**.

Spiderman

Activar trucos



Introduce estos códigos en el menú *Cheats* dentro del *Menú Especial*.

Sin daños



Introduce **RUSTCRST** y ya nadie te podrá hacer daño.

Niveles





Con **XCLSIOR** podrás acceder al nivel que quieras.

Cómics

Teclea **ALLSIXCC** y verás las portadas de los cómic.

Intros

Con **WATCH EM** verás las secuencias de vídeo.



Bases en la pág. 98.

Game Boy Color

Tarzan

Todos los niveles



Nivel 2-1: Cruz, X, Luna y Cruz.



Nivel 3-1: Líneas verticales (x2), Cuadrado y Espiral.



Nivel 4-1: X, Luna, Triángulo y Cruz.



Nivel 5-1: Triángulo (x2), Luna y Líneas verticales.



Nivel 6-1: Espiral, Cuadrado, Cruz y Triángulo.

Ghosts ´n Goblins

Todos los niveles

Nivel 1-2: L, Corazón, K, Corazón (x3), B y L.

Nivel 1-3: Q, 0, M, Corazón (x3), 1 y H.

Nivel 1-4: P, S, 5, Corazón, 7, Corazón, B y 4.

Nivel 1-5: T, J, R, Corazón, 7, Corazón, 2 y Corazón.

Nivel 1-6: J, J, T, Corazón, 7, Corazón, 7 y L.

Nivel 1-7: K, D, C, Corazón, H, Corazón, S y H.

Otros niveles

Nivel 2-1: .... G, N, Corazón, Corazón, K, 0, 0 y H.
Nivel 2-2: .... G, N, 1, Corazón, 5, 0, 8 y J.
Nivel 2-3: .... X, 4, 3, Corazón, 5, 0, M y R.
Nivel 2-4: .... L, S, 5, Corazón, 9, 1, 1 y 4.
Nivel 2-5: .... D, N, 7, Corazón, 9, 3, Corazón y 7.
Nivel 2-6: .... X, N, 9, Corazón, 9, 3, 3 y 3.
Nivel 2-7: .... N, 8, C, Corazón, K, 4, 0 y N.

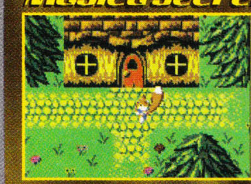
Bust a move 4

Puzzles extra

Realiza la siguiente combinación en la pantalla del título: A, Izquierda, Derecha, Izquierda y A. Aparecerá en la parte inferior derecha un engendro rosa.

Conker's Pocket Tales

Música secreta



Deja un rato el mando y los botones... y Conker se sentará y silbará alegremente una canción del maravilloso «Donkey Kong Country».

Rellenar energía





Cuando estés moribundo presiona el botón Start y salva la partida. Después deja que te maten o sal directamente. Rescata la partida salvada y verás que tienes más energía.

Pitfall: Beyond the Jungle

Todos los niveles



Underground: FLTYWTRS.



Volcano: GNGDWN.



Prison: SLTHHRNG.

Otros niveles

Prison 2: BNGDNSD.

The Wilderness: SWNGRBTS.

The Scourge: SWPNGBLW.

Rampage 2: Universal Tour

Personajes extra

George: SM14N1230.

Lizzie: S4VRS4560.

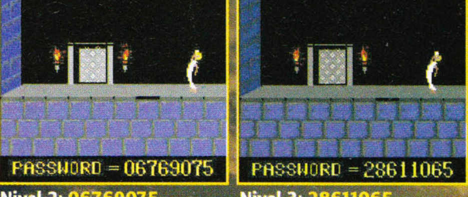
Myukus: NOT3T3210.

Ralph: LVPVS7890.

Prince of Persia

Todos los niveles

Nivel 2: 06769075.



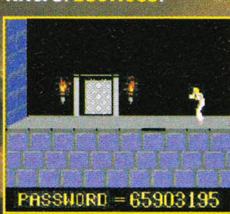
Nivel 3: 28611065.

Nivel 4: 92117015.

Nivel 5: 87019105.



Nivel 6: 46308135.



Nivel 7: 65903195.

Otros niveles

Nivel 8: .... 70914195.
Nivel 9: .... 68813685.
Nivel 10: .... 01414654.
Nivel 11: .... 32710744.
Nivel 12: .... 26614774.
Combate final: .... 98119464.
Final: .... 98012414.

guías imprescindibles

132 páginas con las soluciones completas de los juegos de rol para PC **+CD-ROM DE DEMOS**

A la venta el 17 de noviembre por sólo 695 Ptas.

Si no encuentras la guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9h. a 14,30 ó de 16 h. a 18,30 h. al 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es



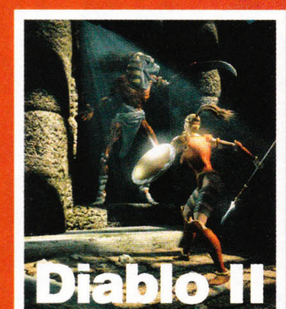
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS JUEGOS DE ROL DEL MOMENTO

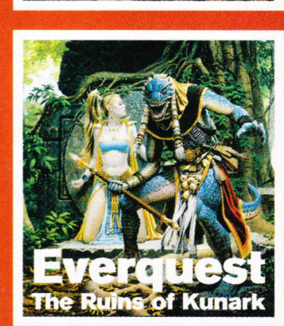


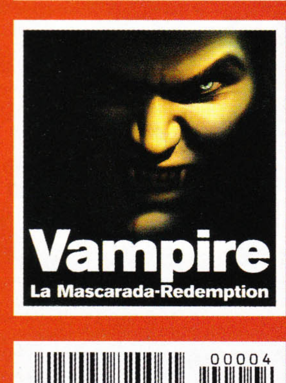
Micromanía

695 PTAS/4,18 €

Guías imprescindibles para PC
JUEGOS DE ROL









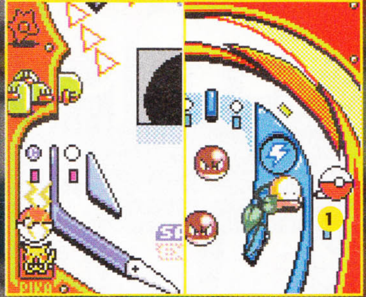
¡tu solución!

Tablero Rojo



En «Pokémon Pinball» podrás elegir entre dos tableros diferentes: azul y rojo. A continuación te damos algunos consejos de utilidad...

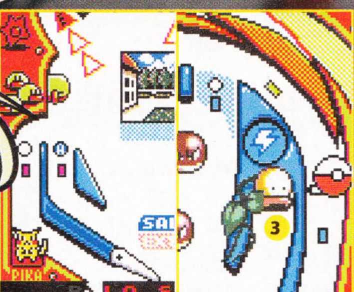
Trueno Pikachu



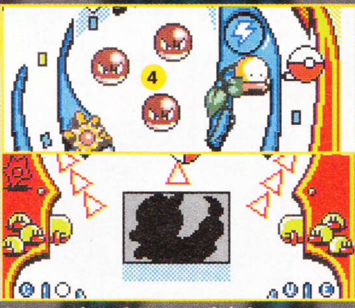
El medidor del trueno sube cuando giras la bola en el *spinner* (1). Cuando el medidor llegue al máximo, el trueno estará cargado. Pikachu devolverá la bola si se cuela.

Modo Captura

Pasando la bola por el bucle derecho (2), encenderás una flecha de captura. Cuando se iluminen dos o más flechas...



... será el momento de lanzar las bolas a la boca de Bellsprout (3). Entonces habrás activado el modo captura de Pokémon.



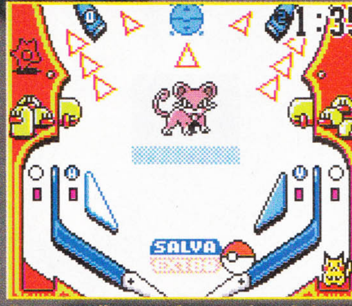
Durante dos minutos tendrás la oportunidad de atrapar un nuevo Pokémon golpeando los Voltorb (4).



Debes dirigir la bola todas las veces que puedas sin descanso...



... hasta completar el cuadro (5) del Pokémon que vamos a capturar.



Una vez *rellenao*, volver a golpearlo hasta que aparezca la palabra cógelo (6).



Ya sólo queda golpear al *animalito* y el Pokédex lo atrapará.



Cuando ataca lo
muerde todo.
Pequeño y muy
Nº 020

La información del Pokémon capturado se almacenará en la opción Pokédex.

Modo evolución



Enciende las flechas (7): tienes dos minutos. Lanza la bola dentro de la cueva (8).

DRATINI
ODDISH

Si tienes más de un Pokémon tendrás la oportunidad de elegir cuál quieres evolucionar.



En el tablero se encenderán varias flechas. Debes golpear los lugares a los que estas apuntan para conseguir un objeto oculto.



En esta ocasión los bucles podrás hacerlos tanto por la derecha como por la izquierda. Una vez conseguido el objeto de evolución, el símbolo aparecerá bajo el Pokémon. Reuniendo tres símbolos aparecerá la cueva bonus (9). Lanza la bola a la cueva bonus para que tu Pokémon evolucione.

Modo mapa



En el modo mapa podrás modificar el lugar de aparición de los Pokémon.



Para acceder a este modo golpea al Diglett (10) de la derecha e izquierda.

El Dugtrio irá sacando sus cabezas una por una. Cuando veas las tres cabezas del Dugtrio habrás activado el modo mapa y dispondrás de treinta segundos para completarlo. Las rutas son:

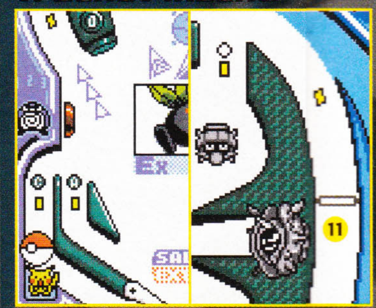
ÁREA 1:
- Pueblo Paleta
- Bosque Verde
- Ciudad Plateada
- Ciudad Celeste
- Puerto de ciudad Carmín
- Monte Roca
- Pueblo Lavanda

AREA 2:
- Camino de Bicis
- Zona Safari
- Islas Espuma
- Isla Canela

AREA 3:
- Meseta Añil

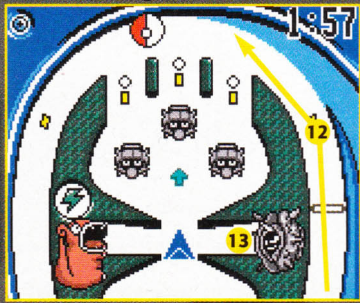
Tablero Azul

Trueno Pikachu



Al igual que en el tablero rojo, haz girar la bola en el *spinner (11)* y verás cómo Pikachu salva tus bolas.

Modo captura

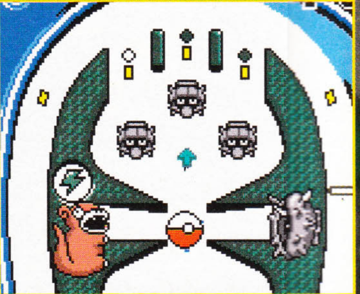


Pasa la bola por el bucle derecho (12) y enciende las flechas. Activarás el modo captura. Manda la bola a la boca de Cloyster (13).

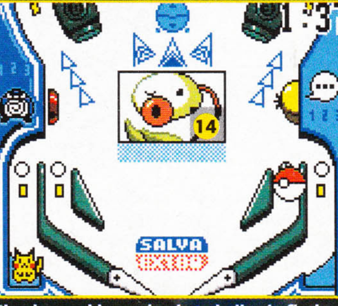


Como en el tablero rojo, tendrás dos minutos para atrapar a tu Pokémon...

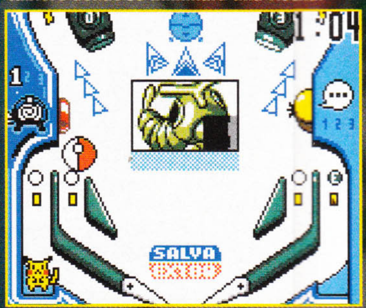




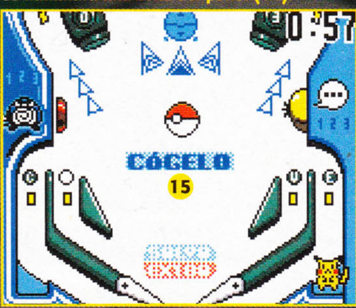
Debes dirigir la bola hacia algún lugar del tablero donde se iluminará una flecha.



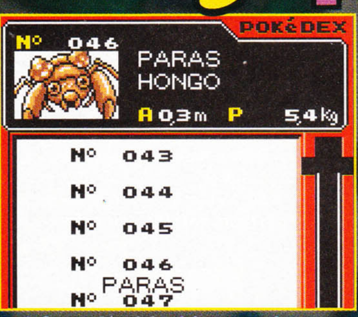
Si golpeas el lugar donde te indica la flecha, se iluminará una zona del panel (14).



Completa el panel y te aparecerá el Pokémon. Ahora tienes que golpear al *animalito* hasta que aparezca la palabra cógelo (15).



Tan solo te queda golpearle de nuevo y habrás capturado a tu Pokémon.



La información del Pokémon que hayas capturado se almacenará en la opción Pokédex del cartucho.

Modo evolución

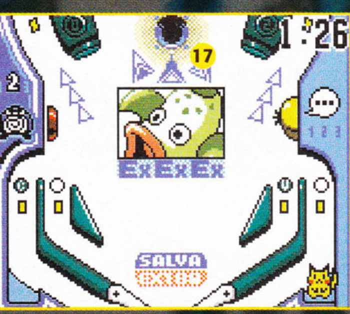


Debes encender las flechas del bucle exterior izquierdo (16). Tienes dos minutos para conseguir la evolución.

Si no tienes ningún Pokémon no podrás activar este modo de juego... si por el contrario tienes más de uno, podrás elegir a cuál quieres evolucionar.



Al igual que en el tablero rojo, se encenderán varias flechas. Debes golpear los lugares a los que estas apuntan para conseguir un objeto oculto.



En esta ocasión los bucles podrás hacerlos tanto por la derecha como por la izquierda. Reúne tres símbolos y verás la cueva bonus (17). Cuela la bola...

Modo mapa



Golpea al Psyduck (18) o Poliwag (19). Por cada golpe que le des irá aumentando su número –hasta tres–.



Cuando llegue a tres (20) se activará el modo mapa. Cuélala por la cueva (21).

Las rutas del modo mapa en el tablero azul son:

AREA 1:	AREA 2:
Ciudad Verde	Ciudad Fucsia
Bosque Verde	Zona Safari
Monte Moon	Ciudad Azafrán
Ciudad Celeste	Isla Canela
Calles de ciudad Carmín	**AREA 3:**
Monte Roca	
Ciudad Azulona	Meseta Añil

Modo Bonus

Igual en ambos tableros. Por cada Pokémon que atrapes se iluminará un símbolo bajo el panel Pokémon (22). Ahora sólo te falta colar la bola por la cueva del ídem (23).

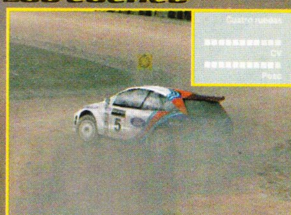


Cuando hayas conseguido los tres símbolos activarás el ansiado modo bonus.

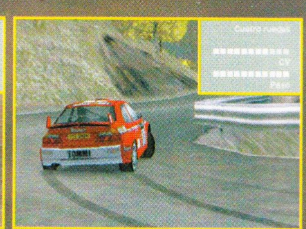


Con motivo del lanzamiento de la versión PC, os traemos unos consejos bastante útiles sobre cómo pilotar estas bestias para llegar a buen puerte. ¡Valor y al toro!

Los coches



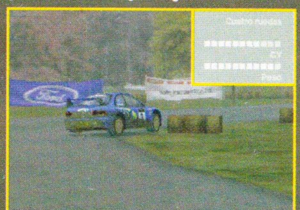
Ford Focus. Es el vehículo más equilibrado y el que mejor responde de todos. Aún así tiene problemas de peso y estabilidad.



Mitsubishi Lancer. Su peso le confiere gran fiabilidad en los terrenos más duros. Su tamaño es un claro inconveniente.



Toyota Corolla. Toyota ha construido una bestia bastante compensada que alcanza velocidades de vértigo.



Subaru Impreza. Muy manejable y relativamente rápido, tiene una relación potencia/control muy elevado. Es de los mejores.



Peugeot 206. Su tamaño nos permite controlar mejor algunos tramos estrechos y su velocidad es muy alta. Altas prestaciones.



Seat Córdoba. A pesar de su nacionalidad española, su manejo es bastante arisco y presenta un problema grave de estabilidad.



Mini Cooper. Anécdota graciosa que no pesa nada y que acelera lo justo para *despendolarse* sin control por esos tramos de Dios.



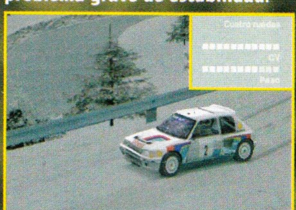
MG Metro. Vistosamente molesto, tiene un motor demasiado potente para su peso. Su perfil bajo le hace ser bastante estable.



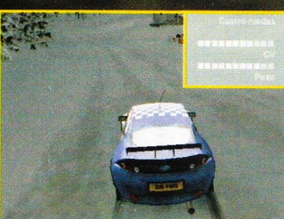
Ford Sierra Cosswort h. Es grande, con la potencia justa y debe estar en el juego porque algún programador aún lo utiliza...



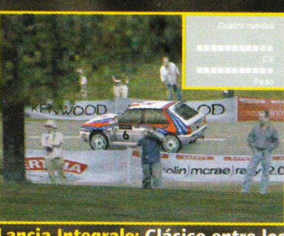
Lancia Stratos. Maravilla que pesa muy poquito pero que acelera que da gusto. Por momentos parece incontrolable.



Peugeot 205. Vieja reliquia que tiene una potencia descomunal y un peso justo para no hacernos perder el control. Bueno, bueno...

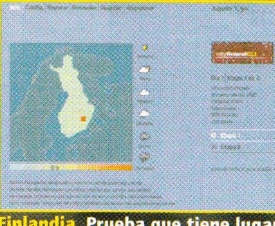


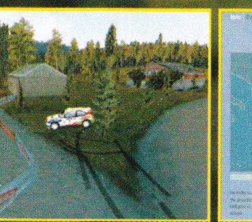
Ford Puma. Tan pequeño que en muchas curvas se descontrola en cuanto reducimos la marcha. No parece la mejor elección.



Lancia Integrale: Clásico entre los clásicos, es de los vehículos que mejor combinan la potencia con el peso y el equilibrio. ¡BUENO!

Los Rallies



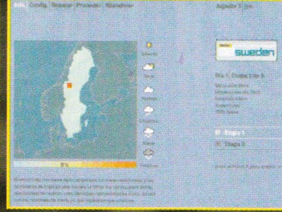


Finlandia. Prueba que tiene lugar sobre gravilla y que cuenta con numerosas rectas donde podemos volvernos locos pisando el acelerador. Es un rallie propicio para entrenarnos en el arte del derrape aunque a veces puede provocar duras pasadas.

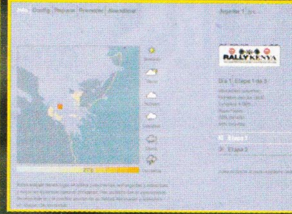
Grecia. Correremos sobre una gravilla mucho más gruesa que provoca derrapes más difíciles. Sus curvas son más cerradas...

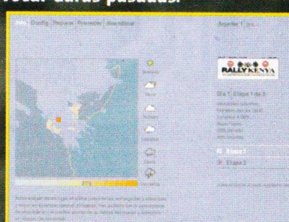


Francia. Entramos en superficie de asfalto, lo que significa que los derrapes dejan de tener vigencia. Aquí debemos *tirar* mucho de palanca de cambios, subiendo y bajando a medida que nos acercamos a las curvas. Combina tramos rectos con curvas cerradas.



Suecia. Aquí la única dificultad tiene un nombre: la nieve. Es un rallie de mucho control sobre las marchas... NO PISÉIS EL FRENO.

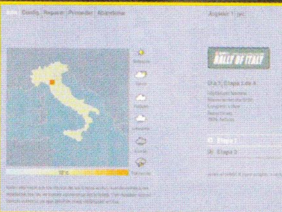




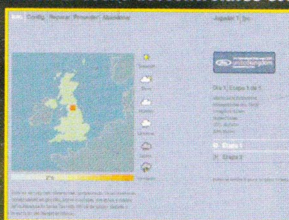
Kenia. Asfalto y tierra a partes iguales es lo que pisaremos en territorio africano. La ventaja de tener tanto campo es que podemos correr sin temor a curvas cerradísimas. Aún así, los tramos de tierra hacen al coche descontrolarse con mucha facilidad.



Australia. Muchos saltos y derrapes gracias a la gravilla. Muchas rectas y árboles...



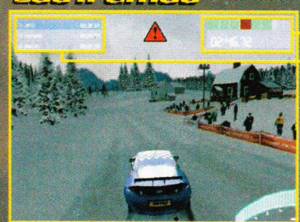
Italia. Asfalto que se ve complicado por la infinidad de curvas que tiene. Las hay abiertas, cerradas y cerradísimas. Lo mejor es *tirar* de palanca de cambios y subir y bajar sin miedo según las circunstancias. !Ah! y trazar bien en las curvas o no llegaréis a nada.



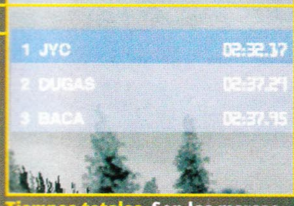


Gran Bretaña. Barro sin cesar que provoca derrapes mucho más largos que en rallies como el griego. Además, la lluvia pone especialmente deslizante los escasos tramos de asfalto, por lo que debemos recurrir a cambios de marcha muy rápidos.

Los tramos



Controla los tiempos. Al empezar cada tramos del rallie aparecen dos indicadores que nos van dando una idea de cómo vamos.



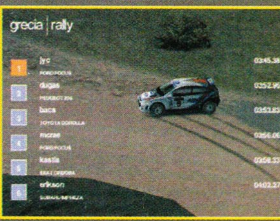
Tiempos totales. Son las marcas que van realizando nuestros adversarios y la posición que tenemos en ese punto.

Tramos. Cada etapa tiene ocho tramos. Los de color verde indican que hemos marcado el mejor tiempo y los rojos pues...

Medir los tiempos

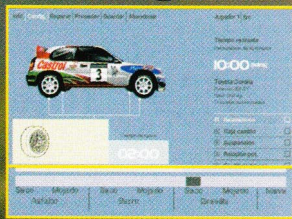


Al final de la etapa. Al terminar los ocho tramos aparecen los tiempos invertidos en completarlos. ¡Somos los primeros!

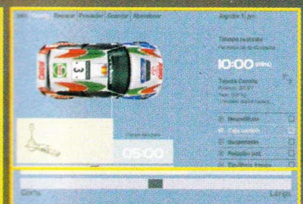


Clasificación del Rallie. Los tiempos de cada etapa son sumados y de ahí nace la clasificación general del rallie.

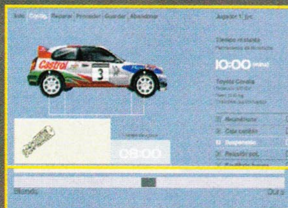
Las configuraciones del coche



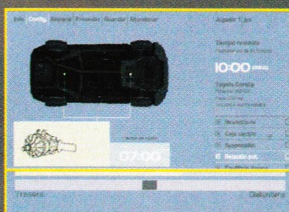
Neumáticos: Según el tiempo que vayamos a sufrir debemos seleccionar el tipo de neumático. Esta elección es FUNDAMENTAL.



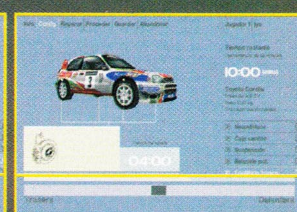
Caja de cambios: Una relación corta garantiza poca velocidad pero máxima aceleración. Una relación larga justo lo contrario.



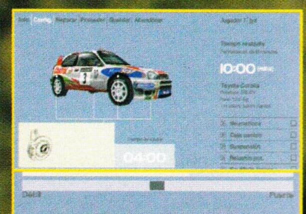
Suspensión. El asfalto prefiere suspensiones duras, mientras que los terrenos abruptos requieren de configuraciones más blandas.



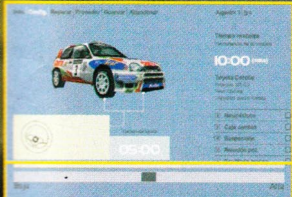
Relación de potencia. Llevar más potencia a las ruedas delanteras puede hacer sobrevirar en las curvas. Bueno para los derrapes.



Equilibrio de frenos. Si llevamos el equilibrio hacia el eje trasero el coche subvirará. Importante para calibrar los derrapes.



Potencia de frenado. Debilitando la frenada en terrenos de poco agarre las ruedas no se bloquean.



Dirección. Trazados con muchas curvas requieren de una dirección blanda... y viceversa.

Las indicaciones del piloto



Advertencias. Las de color amarillo indican la existencia de un desnivel en el terreno...



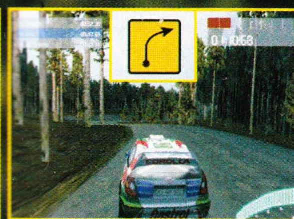
... no muy pronunciado. El rojo ya es otra historia: ¡agarraros el casco con fuerza a la cabeza!



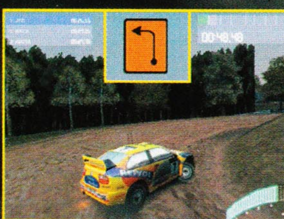
Curva de dificultad 6. Con que levantemos el pie del acelerador bastará para superarlas bien.



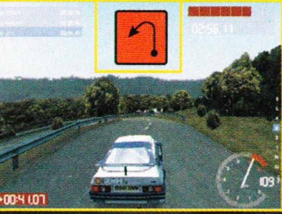
Curva de dificultad 5. Algo más pronunciada pero escasamente peligrosa. Con bajar una marcha podremos pasarla *sin problems*.



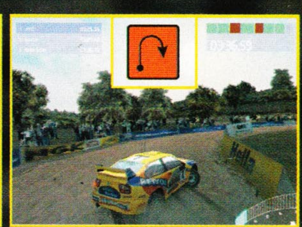
Curva de dificultad 4: Levantar el pie del acelerador y reducir una marcha. En mitad de la curva acelerar para salir bien agarrados.



Curva de dificultad 3: Desacelerar, coger el interior de la curva, reducir dos marchas y virar con fuerza para salir acelerando.

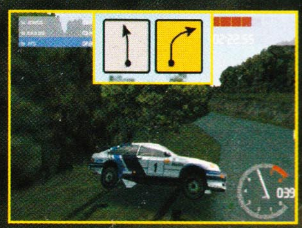


Curva de dificultad 2. Aquí tenemos que entrar reduciendo al máximo para salir en segunda. El derrape puede ayudarnos.

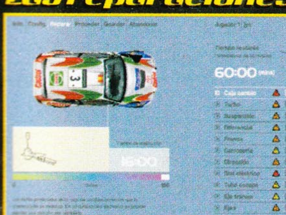


Curva de dificultad 1. Es idéntica a la anterior salvo que la orquilla es completamente cerrada. Frenar casi a tope para salir.

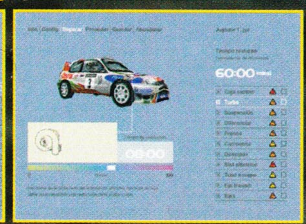
Las reparaciones



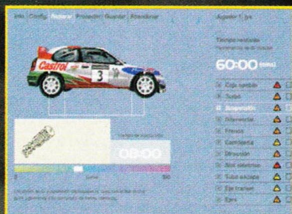
El Copiloto. En todo momento, nuestro invisible compañero nos dará las indicaciones de las curvas sobre cómo hay que tomarlas.



Caja de cambios. Nos costará 16 minutos de reparación y es fundamental tenerla a punto para las etapas. FUNDAMENTAL.



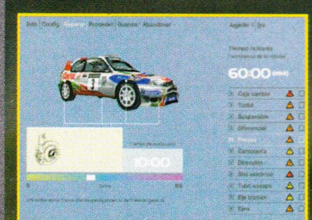
Turbo. Aunque nos cuesta sólo 8 minutos repararlo, lo cierto es que repercute enormemente en la aceleración del coche.



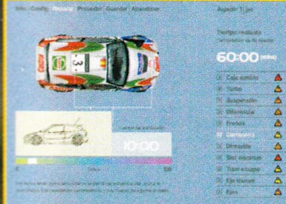
Suspensión. Al tratarse de terrenos muy poco uniformes deben estar bien calibrados. Solo nos cuestan 8 minutos.



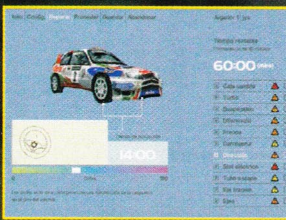
Diferencial. Cuando está dañado la potencia del motor llega a las ruedas de forma anormal y la sensación de descontrol es total.



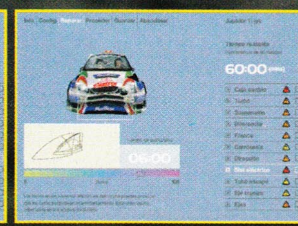
Frenos. Está claro que andar sin frenos por esos tramos de Dios no es muy aconsejable. Repararlos nos cuesta 10 minutos.



Carrocería. Fundamental para salir bien en las fotos –chiste–. Es importante para tener mayor velocidad. Cuesta 10 minutos.



Dirección. Está claro que competir en un rallie con unas ruedas bloqueadas no sirve para mucho... 14 minutos.



Sistema eléctrico. Si falla puede provocar que las luces se enciendan solas o no funcionen. Y cuando llega la noche...

Otras reparaciones

Tubo de escape. Si el coche no expulsa bien los gases, el turbo no funcionará correctamente.

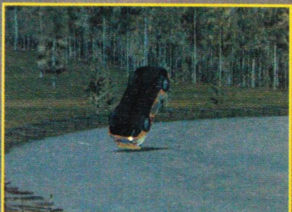
Eje de transmisión. Si las marchas no entran bien o la relación está mal... malo, malo.

Ejes. Si la fuerza del motor no llega a las ruedas mal vamos. Mucho cuidado con ellos.

Cómo perder un rallie en tres árboles y medio



Primer árbol. Elegimos Finlandia con sus rectas y árboles a los dos lados de la carretera. Aceleramos como locos y tocamos...



... levemente un *arbustillo*. Las consecuencias son que el Seat Córdoba sale volando. Parte de la carrocería ya *está tocada*.



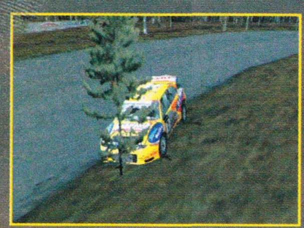
Segundo árbol. No contentos con lo anterior, apuramos una curva y otro maldito árbol impacta en la parte delantera del Seat...



... obligándonos a dar unas vueltas de campana. El coche tiene signos de maltrato en...



... alerón, embellecedores, cristales, capó y techo. Ni qué decir tiene que el motor empieza a sufrir los impactos.



El golpe de gracia. Como parece que la parte frontal –el motor– todavía funciona, volvemos a la carga contra un abeto.

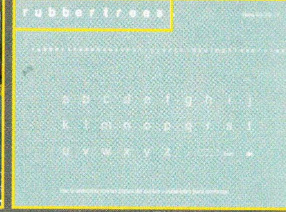


Todavía aguanta. A pesar de que el piloto está empezando a pedir auxilio, intentamos llegar a la meta... ¡y lo conseguimos!

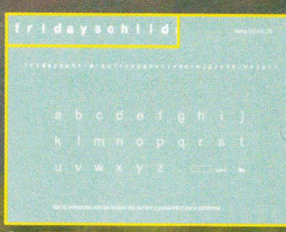


Conclusión. Con técnicas parecidas a éstas no lograréis ganar un solo rallie. Ya sabéis lo que no tenéis qué hacer. ¿No?

Trucos



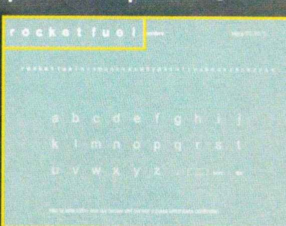
Con **RUBBERTREES** nuestro coche rebotará como una pelota de goma por el escenario.



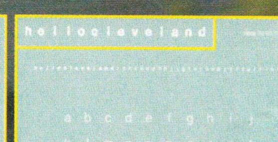
Con **FRYDAYSCHILD** tu coche deja de sentir los golpes que le arreemos. ¡Esto es trampa!

Con **MOONLANDER** la gravedad deja de ser un problema.

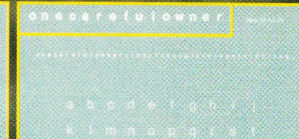
Con **PRUNEJUICE** tu coche *corre que se las pela*...



Con **ROCKETFUEL** el combustible no es ningún problema.



Con **HELLOCLEVELAND** podemos abrir todos los rallies y tramos.



Con **ONECAREFULOWNER** todos los coches del juego aparecen.

Con **NEURALNIGHTMARE** todos los pilotos se vuelven locos.

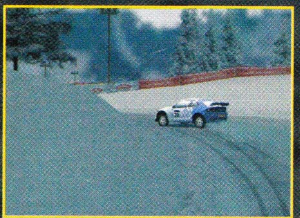
EASYROLLER pone ruedas gigantes a nuestro coche.

GREATBALLSOF dispara bolas de fuego con el freno de mano.

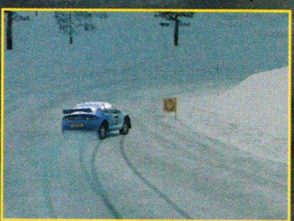
RORRIMSCART activa el modo espejo de todos los circuitos.



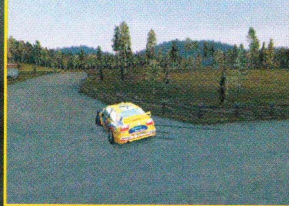
Consejos (Cómo tomar las curvas)



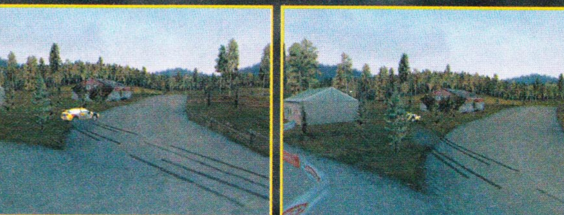
Tomándola bien. Según expertos consultados, el ABC de los rallies esconde un *sacrosanto* secreto que es el de tomar las curvas *como Dios manda*: léase, apurando lo más posible...



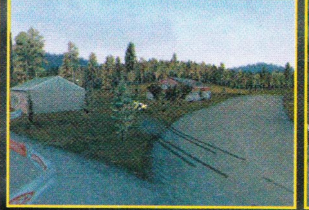
... arrimando el morro al interior y controlando el derrape a la velocidad justa, para salir en mitad del trazado con más agarre y acelerando. Es mejor usar las marchas antes que pisar el freno.



Tomándola mal. El ejemplo que os damos es el de un coche que entra con demasiada velocidad, pisando el pedal de freno y girando prematuramente...



... el volante para ejecutar la trazada. Obviamente no ha cumplido ninguna de las premisas básicas de controlar la velocidad y de apurar las marchas.



El resultado es el que véis: un Seat Córdoba pastando con las vacas finlandesas y el dueño del cortijo llamando a su abogado para ver quién paga los daños.

Ni se inmutan



Este detalle curioso lo pudimos comprobar en el Rallie de Gran Bretaña: un Subaru Impreza *pegándosela* contra la valla y la gente *pasando de él*... XD





Crear una familia



Lo más aconsejable es crear una familia con dos miembros. Al ser dos éstos se reparten las tareas: uno trabaja y el otro limpia.

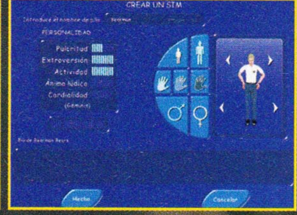


Mientras uno se va al trabajo, el otro se ocupa de preparar el desayuno. No tiene por qué ser hombre el que trabaje...

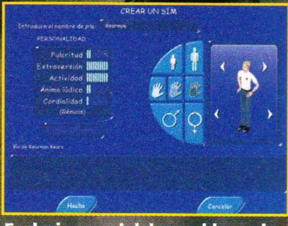
Creando nuestros Sims



Asegúrate de que los dos *Sims* sean totalmente diferentes. Por eso el *Sim ama/o de casa* debe ser cordial, ocioso y extrovertido.



Sin embargo, el *Sim trabajador* debe ser activo y extrovertido. Ten en cuenta que el rango que dejes vacío a la hora de crear tu *Sim* marcará mucho su personalidad.



Es decir, que si dejas en blanco la casilla *ocioso*, nuestro *Sim* será excesivamente trabajador.

Creando la casa ideal



Una vez que ya hemos creado a nuestra familia *Sim* es el momento de crear su hogar.



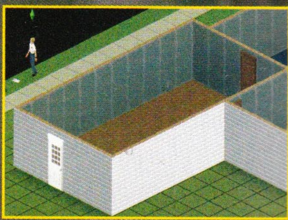
No necesitas una casa demasiado grande. Comienza construyendo un área de aproximadamente 11x6 *cuadraditos*.



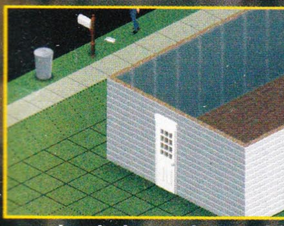
Al lado de la sala de estar, le dedica un espacio de 4x4 al WC. Es más que suficiente...



Construye el dormitorio a uno de los lados de la casa, con un tamaño de 5x6 aproximadamente. Para que entre algo...



Levanta las paredes de la casa de las tres estancias con el mismo material. Acuérdate de colocar las puertas como te indicamos...



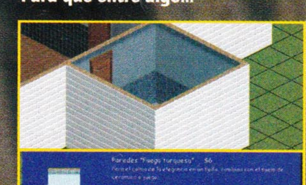
... y coloca la de entrada cerca del buzón y del cubo de la basura. Este primer área nos servirá de cuarto de estar/cocina.



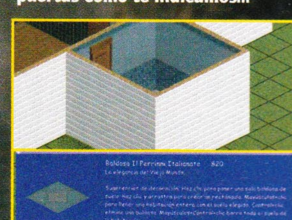
Reformas

Cubre el exterior de la casa con aluminio. Para hacerlo todo de una vez, pulsa la tecla **Shift**. Usa este tipo de papel porque el precio no es muy alto, solo 7$ y es bastante resistente.

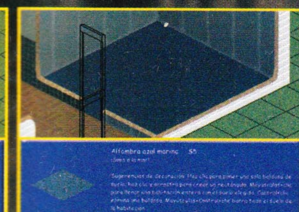
A continuación usa en las paredes de la cocina un papel llamado *deep jade* o *tuscany tin* cuyo precio es de 6$.



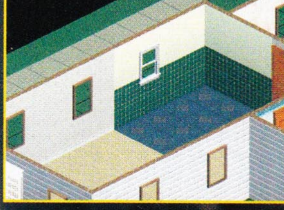
Para las paredes del cuarto de baño utiliza *Fuego Turquesa* que su precio es de 6$. Ya puestos a decorar el baño *fetén*...



... coge el mejor suelo que puedes permitirte. El *perrini italliante* tiene un precio de 20$.



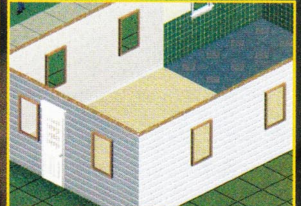
Para el dormitorio usa una moqueta azul y el papel que más te guste para las paredes. Para separar la parte de la cocina...



... del cuarto de estar puedes utilizar una simple alfombra. Calcula los colores de las paredes y de los suelos para combinarlos.



Antes de amueblar la casa hay que construir un patio trasero. Utiliza plantas y flores y, si puedes, una piscina.

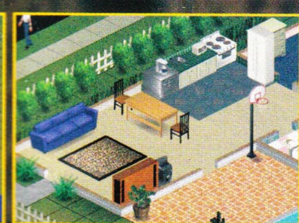


No te olvides de colocar las ventanas. Deben ser muchas pero sin pasarse. Dan luminosidad y alegría a la casa: fundamental.

Decora tu hogar



Para finalizar la construcción de la casa, pon una vallita de madera, la cual aporta al hogar un ambiente de tranquilidad muy majo. ¡Hogar dulce hogar!



Es el momento de amueblar la casa. Para ello debes tener en cuenta que en esta casa prima la utilidad del espacio. Por eso hemos juntado la cocina con la sala de estar.



La cocina debe ser funcional –a pesar de su reducido tamaño–. Coloca los electrodomésticos de manera ordenada y práctica, de modo que se aproveche muy bien el espacio del que disponemos.



Cerca de ésta coloca una mesa de un tamaño no muy grande y un par de sillas para que nuestros *Sim* puedan sentarse a disfrutar de los platos que preparen en esta coqueta cocina.



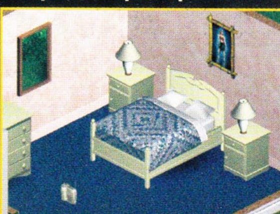
Cerca de la mesa coloca el sofá. Es recomendable que esté pegado a la pared, bajo una ventana. Así ganaremos mucho más espacio para colocar otros objetos más prácticos en la estancia.



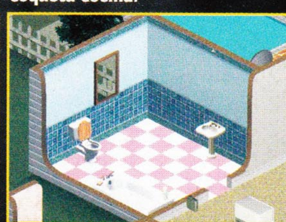
Frente al sofá pon el televisor y a su lado unas estanterías donde colocar los libros. Pon una alfombra delante del sofá...



... y ubica el teléfono al alcance de todos los *Sims*: junto a las puertas del baño o del dormitorio.



Para el dormitorio necesitarás una cama, un par de mesillas y un *simfonier*. Además de otras tantas lamparitas de noche.



En el cuarto de baño coloca un sanitario, un lavabo y, según el dinero, una ducha, un *yakhusi* o una bañera de burbujas.

Trucos

Pero si quisieras poner una casa con todo lujo de detalles, no olvidándote de que es un hogar modesto, y no tuvieras presupuesto suficiente, puedes conseguir perrillas pulsando **Ctrl + Shift + C** para abrir la consola de sistema y teclear **Rosebud** para conseguir 1.000 $.

Listas de éxitos

Por sistemas



Playstation

1. Resident Evil 3: Nemesis — Capcom
2. Los Autos Locos — Infogrames
3. Spiderman — Neversoft



Nintendo 64

1. Turok 3 — Acclaim
2. Perfect Dark — Nintendo/Rare
3. Pokémon Stadium — Nintendo

Game Boy Color

1. Pokémon Amarillo — Nintendo
2. Metal Gear Solid — Konami
3. Los Autos Locos — Infogrames



Dreamcast

1. Virtua Tennis — Sega
2. RE Code Veronica — Capcom
3. Dead or Alive 2 — Tecmo

PC

1. Diablo II — Blizzard
2. Final Fantasy VIII — Squaresoft
3. Faraón — Sierra




Nuestro nº 1

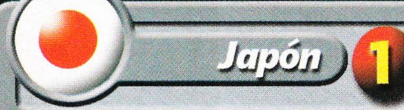
Diablo II

Ya han pasado casi seis meses desde que este juego llegó a nuestro país y parece que todavía sigue provocando fiebre entre todos nosotros. Ni siquiera la noticia del lanzamiento de su expansión ha sido capaz de privar a este título de entrar en lo más alto de vuestra lista. Y es que lo bueno no sabe de tiempo...

Por países



E.E.U.U. 1 The Legend of Zelda: Majora's Mask • N64 — Nintendo



Japón 1 Perfeck Dark • PSX — Nintendo/Rare



Inglaterra 1 Who Wants to be a Millionaire? • DC/PSX/PC — Eidos

Vuestro Top 10

Sube · Baja · Se mantiene · Nueva entrada (N)



Pos.	Juego	Compañía	Plataformas	Tendencia
1	Diablo II	Blizzard	PC	Sube
2	Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	PC, PSX	Baja
3	Los Autos Locos	Infogrames	PC, PSX, GBC, DC	Nueva entrada
4	Virtua Tennis	Sega	DC	Baja
5	Spiderman	Neversoft	PSX, GBC	Nueva entrada
6	RE Code Veronica	Capcom	DC	Sube
7	Dead or Alive	Tecmo	DC	Se mantiene
8	Turok 3	Acclaim	N64, GBC	Nueva entrada
9	Pokémon Amarillo	Nintendo	GBC	Baja
10	Perfect Dark	Nintendo/Rare	N64, GBC	Baja



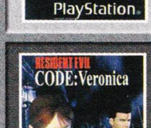































Algunas fases nos pondrán la adrenalina por las nubes.

El modo entrenamiento nos propone pruebas muy diferentes y complicadas.

Campanita Uno a Tranchete
Silent Scope 2

Konami vuelve a tirar de mueble para conseguir que «Silent Scope 2» sea un pedazo arcade. Si en la primera parte el elemento diferenciador fue el rifle, en esta lo es su modo cooperativo.

No hacía falta ser muy listo para saber que «Silent Scope» contaría con una continuación tarde o temprano. Las buenas críticas recibidas por todos aquellos que lo han probado, aclamadas versiones para PlayStation 2 y Dreamcast, y el buen nombre de Konami como desarrollador arcade, han propiciado que «Silent Scope» aparezca en los salones con un dos tras su nombre. Enamorados como somos de la primera parte, y *deseosos de pecar,* más de una vez nos han pillado dejándonos todos los duros del *fondo del bolsillo*, por el simple hecho de terminar esa fase que resulta imposible, o para batir nuestro propio récord 3.000 veces. Pero con todo, aún nos quedaba la sensación de que a «Silent Scope» le faltaba algo. Y es que un modo para un sólo jugador a estas alturas de la vida resulta insuficiente, más cuando estamos acostumbrados al juego *on-line*, *modo link*, que permite que hasta ocho jugadores disfruten a la vez en otras tantas recreativas... ¡Ese era el fallo! Si «Silent Scope» ya era divertido, jugado en equipo tendría por fuerza que ser la bomba. Konami, que de *tonta ni un pelo*, se ha dado cuenta de este *pequeño* detalle y en «Silent Scope 2» disponemos de una modalidad para dos francotiradores que ya quisieran para sí muchos programas multijugador en internet.

«Silent Scope 2» está más enfocado al juego en equipo que al *goce solitario.* Para ello, Konami ha planteado diferentes tipos de competición.

Por un lado tenemos el típico modo histórico ya visto anteriormente, otro de duelo en el que nos *picaremos* de verdad con nuestro *amiguete* de turno, y un tercero de entrenamiento que no hace falta que expliquemos... ¿verdad? El primero de todos lo abordaremos desde perspectivas diferentes, dependiendo si elegimos el modo de uno o dos jugadores, y nos llevará a lugares tan conocidos como Londres o Rusia. Allí nos pegaremos *codo con codo* contra nuestro compañero y el tiempo correrá *como vino en juerga de Baco*.

Una vez saturados de tanta *Historia*, todavía nos queda el irresistible placer de entablar feroz duelo con nuestro colega francotirador. Tenemos que encontrar, apuntar y disparar certeramente antes del final de la cuenta atrás. Difícil pero excitante. Nota *perogrullo*: gana quien más veces acierta. ¿Existen significativas diferencias visuales respecto a la versión anterior? Muchas, y felizmente para bien. Ha habido notables mejoras en lo relativo al movimiento de cámara, en «Silent Scope 2» resulta mucho más suave y preciso. Los enemigos están mejor realizados, contando con un número mayor de animaciones a la hora de, por ejemplo, irse al limbo a pasar el rato. Pero lo que más sorprende es el acabado que Konami ha conseguido a la hora de plantear los escenarios... muy bien modelados, se pierden *allá donde duele la vista* y eso es algo de agradecer, ya que gracias al rifle de francotirador podremos derribar, incluso, a enemigos que a simple vista no aparecen en pantalla. «Silent Scope 2» llega y triunfa. Divertido a más no poder, sus bazas para enamorar son el rifle y el modo dos jugadores, y a fe que lo consigue. Por cierto, gracias Konami por traducir «Silent Scope 2» a nuestro idioma. Son este tipo de detalles los que demuestran el empeño de las empresas en hacer juegos cada vez mejores.

Nacho

El mueble

«Silent Scope 2» cuenta con el mismo mueble que la recreativa original pero esta vez en un inconfundible amarillo tortilla. Si somos de los que hemos machacado de lo lindo la primera parte, no nos costará *hacernos a este nuevo mueble.* Sobre el rifle de francotirador recae el honor de ser el principal apoyo de la jugabilidad y diversión de «Silent Scope 2». ¿Llegará algún día a las consolas?





El famoso Tower Bridge de Londres será el lugar elegido para la primera fase del juego.



La Prisión

7 8 1 253 56 4 5

El primer juego español On-line

Dinamic tiene el honor de ser la primera compañía de videojuegos española en crear un mundo permanente para jugar por Internet. Aún con fallos, «La Prisión» resulta un título de lo más atractivo...

El patio será como nuestra segunda casa en «La Prisión»...

La habilidad de robar se consigue sin que el incauto se mueva...

Los guardias son personajes controlados por el servidor.

En nuestra taquilla guardaremos nuestros objetos de valor.

El tabaco es una forma de contrabando en «La Prisión».

¿Por qué las celdas siempre están abiertas?

Estos dos que vemos se están *zurrando* de lo lindo.

Después de una fase de *testeo* exhaustiva con noticias y rumores de por medio, «La Prisión» está en la calle por un precio que ronda las 4.000 ptas. Dinamic ha puesto mucha ilusión en un proyecto que promete, pero que en estos momentos da la impresión de no estar acabado. Lo mismo pasó con «EverQuest» y «Ultima On-line», nombres que han ido creciendo con el tiempo debido a que siempre están abiertos a nuevas actualizaciones.

Para recrear todo el universo de «La Prisión», la empresa española ha trabajado el aspecto visual mezclando escenarios *prerrenderizados* con personajes 3D. El movimiento por las estancias de la cárcel se realiza como si de un «Resident Evil» se tratara, cambiando el plano de cámara según nuestra posición.

Creemos que esta elección es muy buena, ya que no se necesita un PC muy potente y el *ping* que se logra es bastante reducido.

Empezar a jugar con «La Prisión» es sencillo de entender pero complicado en el momento de ponerlo en práctica. Sencillo porque nuestro objetivo es claro: escapar de la prisión como sea. Pero complicado porque al entrar estaremos muy perdidos y sin la ayuda de un guía humano –léase otro jugador–, nos llevaremos muchas, muchas palizas...

Lo principal que debemos tener en cuenta es que aunque Dinamic se ha trabajado muchos objetivos para prosperar en la prisión, todos los niveles de experiencia que hemos adquirido los hemos logrado *zurrándonos* en el patio central de la cárcel.

Hemos subido el nivel de habilidades como el robo o reventar cerraduras, pero por ahora no nos han servido de mucho. Un tema que nos ha sorprendido es que «La Prisión» tiene un final.

Acostumbrados a otros desarrollos puramente *on-line*, este hecho nos ha dejado un *pelín* descolocados ya que cuando logremos escapar de la cárcel... ¿qué pasará con nuestro personaje?, ¿cualquier recluso puede escaparse tenga o no un nivel de experiencia elevado?

Nos imaginamos que Dinamic irá modificando el juego según las preferencias y críticas de los presos que cumplan condena en «La Prisión». El caso es que el primer juego *on-line* producido en España nos ha gustado, al principio es algo soso y según vamos conociendo gente la cosa pasa a mejores, pero la impresión general que nos ha dado es la de estar incompleto.

Esperemos que los sucesivos *parches* y la ilusión que ha puesto Dinamic en este título puedan terminar de redondear un producto original, *enchuscante* y profundamente divertido. ¡Nuestro bautismo *on-line*!

Nacho

¿Cuál es tu delito?

La creación de nuestro personaje será esencial durante nuestra estancia en «La Prisión». Seis habilidades importantes que cambian según nuestro delito y que debemos configurar sabiamente. Tenemos 10 *oficios* a nuestra disposición y para lograr escapar de la prisión tendremos que agruparnos o formar clanes con *gentucilla* de todo tipo... y así conseguir ridiculizar al mismísimo alcaide.



Las conversaciones entre presos son ESENCIALES para salir de «La Prisión»...

La gestión del inventario es fundamental para lograr escapar de la prisión...

Nuestro personaje será conocido por todos gracias al cartelito que lleva encima de su cabeza.

El baño es un buen lugar para estar mal acompañado...

Más vale que no nos pillen a no ser que queramos acabar aquí dentro.

Las cárceles son mixtas, pero mucho cuidado porque las chicas se defienden muy, muy bien.

Algunos planos de cámara impresionan. Los fondos están muy bien hechos.

¿Por cuánto nos sale la broma?

Al igual que «EverQuest» o «Ultima Online», en «La Prisión» nos tocará pagar por jugar, aunque Dinamic ha tenido el detalle de regalarnos dos meses de conexión gratuita para que probemos el juego sin ningún tipo de compromiso.

Si superado el periodo de prueba, queremos continuar nuestras andanzas por la cárcel, después de tenerlo instalado y aún estando conectados a internet, sólo tendremos que esperar a *bajarnos* el *parche* y rellenar un formulario con nuestros datos.

Podremos registrarnos de varias maneras. La primera es entrando en www.laprision.com y decidiendo pagar con tarjeta de crédito o por transferencia bancaria. La segunda es enviando los bonos que se adjuntan en la caja del juego...

La Prisión

Puntuación **7.9** Notable

PSX | PS2 | **PC** | N64 | GBC | DC

Compañía: Dinamic Multimedia
Precio: 3.990 Ptas.
Género: Aventura on-line
Traducción: Sí

Objetivo: evidentemente, salir de la cárcel en la que estamos encerrados interactuando con los demás encarcelados.

Modo de juego: teclado, ratón y un curso de mecanografía para *chatear* con los presos.

Nº de jugadores:	1
Nº de delitos:	10
Nº de habilidades:	6
Armas:	Muchas
Violencia:	Alta

Requisitos Mínimos
Pentium 166
32 MB de RAM
Aceleración 3D
Módem 14.400 bps

- Lo atractivo que resulta ser un preso y... escapar.
- Tener que dejarnos los duros.

DIF SON GRA JUG

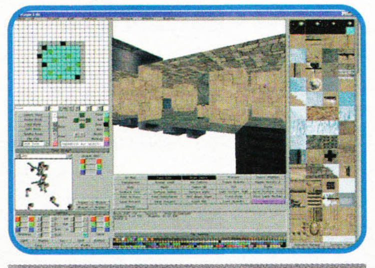


Tomb Raider y su editor de niveles

«Tomb Raider» incluirá un editor de niveles para PC pero...
– ¿Es el que utilizan los programadores para realizar las fases?
– ¿Estará traducido al español tanto el editor como el juego?

Daniel Rodríguez (Asturias)

Hola colega:
– Efectivamente, el editor de niveles que «Tomb Raider Chronicles» llevará es el mismo que los programadores y *maperos* del juego han estado utilizando durante toda la saga.
– Pues nos tememos que el editor de niveles no estará traducido aunque si te sirve de consuelo llevará un interesante tutorial donde puedes aprender todas sus posibilidades.



¿Deporte o deporte?

Hola a todos:
– ¿«PC Atletismo 2000 Extended Edition» requiere «PC Atletismo 2000»?
– ¿Qué juego me recomendáis: «Beach Volleyball» de Infogrames o «PC Atletismo 2000 Extended Edition»?
– ¿Me funcionaría alguno de estos dos juegos teniendo en cuenta que tengo un Pentium II 266 con 98 MB y una Ati 3D Rage Pro?

Sergio Villa (Madrid)

– Para jugar con la *extensión* necesitas tener instalado en tu ordenador «PC Atletismo 2000»...
– Son dos juegos muy diferentes y la única respuesta la tienes tú: ¿qué te gusta más disponer de un montón de pruebas olímpicas o disfrutar de un partidito de vóleibol en la playa?
– Los dos juegos te funcionarán en tu PC, pero en el caso de «Beach Volleyball» se queda un poco justo...

Half Life & Cía

Help!
– He encontrado en Internet trucos sobre esta maravilla de Vault para PC y me pide que para hacerlos funcionar tengo que abrir la consola con la tilde de la tecla Ñ. Pero por mucho que le doy no me funciona... ¿qué tengo que hacer?
– ¿Dónde puedo bajar un *parche* para que funcionen los trucos de «Alien vs. Predator»?

Ismael Barros (correo electrónico)

– Para acceder a ella en «Half Life» sólo tienes que pulsar la tecla \ (está a la izquierda del número 1).
– Échale un vistazo a la dirección de Fox Interactive o a la de soporte técnico de Electronic Arts: espana.ea.com.

Sobre PS One

¡Bonos dayos! Aquí van algunas preguntitas sobre PS One...
– ¿Cuándo saldrá a la venta?
– ¿Cuál será el precio de la consola y de la pantalla LCD?
– Imagino que aún siendo portátil se puede conectar al televisor y al enchufe... ¿no?
– ¿Lo único que cambiará será el tamaño y que será portátil?

David Fernández (Cantabria)

A las buenas...
– En estos momentos la tienes en las tiendas...
– La consola son 20.000 *pelas*. Sobre el precio de la pantalla LCD todavía no hay nada confirmado...
– Efectivamente, PS One se podrá utilizar como si se tratara de una PlayStation normal. ¡SEGURO!
– Exacto, los juegos y los accesorios serán completamente compatibles con este nuevo *lavado de cara* de la *peque* de Sony...

Miedo a PS2

Temo el éxito de la PS2 ya que puede que los productores se olviden de nuestra querida y barata PlayStation de siempre... ¿Qué opinión os merece esto?

Miguel Ángel (Desconocido)

Es ley de vida. Durante todos los años que llevamos jugando hemos visto pasar generaciones y generaciones de consolas por lo que es normal que esto ocurra, aunque no somos adivinos ;-) Por muy compatible que sea PS2 con PlayStation, tarde o temprano dejarán de programar juegos, por la simple razón de que el negocio manda, ya sea por el triunfo de PS2, de Dreamcast, Game Cube, XBox o de todas juntas. Lo sentimos...

Cuestiones varias

Lo primero... ¡felicidades retrasadas por vuestro cumpleaños! y lo segundo... ¡tengo unas cuantas dudas!
– ¿Va a dejar Nintendo de hacer juegos para Game Boy Color cuando salga la GB Advance?
– ¿Fecha de «Final Fantasy IX» para PlayStation y PC?
– ¿Algún buen juego de Rol para GBC que no sea un *Pokémon*?
– ¿Me compro una Dreamcast o espero a que salga PlayStation2? Gracias.

Alejandro Prieto (Madrid)

Muchas gracias por tus felicitaciones, a ver si podemos hacer algo aún más divertido para el *cumple* del año que viene...

– Evidentemente no somos adivinos, pero la lógica que rige este mundillo es que Nintendo, tarde o temprano, se dedicará íntegramente a programar cartuchos de Game Boy Advance...
– Fecha sin confirmar, pero lo más probable es que esté en la calle en el primer cuarto del 2001 en versión PlayStation. Sobre PC todavía *no hay ná de ná*...
– ¡¡Zelda, Zelda y Zelda!!
– Si nos atenemos al viejo dicho de que "son los juegos los que hacen a las consolas buenas o malas", lo cierto es que el catálogo de Dreamcast para estas Navidades quita el sueño.







¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira nº8 5ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Técnico

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
ctecnico.juegos&cia@hobbypress.es

¡Todo sobre mi mesa!

Si hay algo en común con todos los artilugios que os traemos este mes es que para utilizarlos *buenamente* lo mejor es colocarlos en la mesa o, en su defecto, sobre la espalda de un hermano al que obliguemos a ponerse a cuatro patas...



WingMan Strike Force 3D

Una de las gratas novedades que nos trae el nuevo Joystick de Logitech es que se ha incluido la opción *Force Feedback*, que hará que nuestros juegos sean mucho más reales gracias a las sacudidas directas del eje.
Otra innovación que incorpora el nuevo WingMan Strike 3D es un *botón rueda* programable, que nos permitirá utilizarlo para seleccionar armas o cambiar de objetivos. Además posee una palanca de aceleración para esos momentos críticos donde hace falta responder apretando con fuerza los controles –en un adelantamiento, vamos–.
Su base, pese a no ser muy amplia, es muy fiable pero permite en demasiadas ocasiones que nuestro periférico se despegue de la mesa sin que le *arreemos* violentamente.
Cuenta con nueve botones, repartidos entre gatillos pulsadores en la base y en zonas superiores. Viene acompañado de un completo software de instalación para hacernos más fácil la configuración de todos los dispositivos.
Su precio es de 19.900 ptas.

Sight Fighter Wireless

¡Se acabaron los engorrosos cables!
Por fin podremos deshacernos de los molestos tirones que tanto estorban a la hora de recoger la habitación.
Mediante un receptor colocado en el puerto USB –o en el habilitado para juegos– podremos controlar a nuestro vehículos o personajes a distancia, siempre y cuando el Pad no se quede sin pilas, ya que necesita dos del calibre AAA para que funcione como Dios manda. Además cuenta con una rueda de gases para controlar la velocidad en los simuladores aéreos –muy importante–.
Sus seis botones principales, sus tres secundarios, sus dos gatillos y el habilitado al lado de la cruceta serán los responsables de socorrernos en los juegos de acción y en los que tenemos que utilizar algo más que el acelerador y el freno.
Su precio es de 5.000 ptas. ¡Qué poco!



Ami Mouse Optical

De la mano de Trust nos llega un pequeño roedor de una calidad increíble, ya que su sensor óptico nos ofrece una precisión milimétrica que nos hará olvidar a las engorrosas bolitas que, de vez en cuando, hay que limpiar.
Además del sensor óptico tiene una rueda que servirá para manejar el *scroll* de las ventana de Windows sin ningún tipo de problemas. Tiene los dos típicos botones en la parte superior, pero también posee otros dos laterales que podremos configurar mediante un sencillo y cómodo software. Realizaremos la conexión mediante el puerto PS2 y su precio es de 5.000 ptas.







Multi Link

Logic 3 quiere competir con Sony, y para ello ha desarrollado un nuevo Multi Tap para PlayStation.
Su nombre es Multi Link, y nos permite conectar cuatro mandos de control a un solo puerto, además de cuatro tarjetas de memoria.
Lo tendremos disponible en cuatro colores: azul, rojo, naranja y azul marino.
Soporta tanto mandos analógicos como digitales, por lo que podremos jugar con nuestro flamante Dual Shock sin problemas.
Su precio es de 6.990 ptas., y viendo que el Multi Tap de Sony cuesta 2.000 *pelas* menos... ¡parece excesivo!



Cyborg 3D

El nuevo Joystick de Saitek está diseñado para que el control sobre los simuladores de vuelo se haga tan real como la vida misma.
Para ello han introducido un eje muy sensible y resistente que además incorpora la tecnología *Twist*, que nos permite rotar el eje para conseguir que nuestro pájaro gire sobre sí mismo. En su zona superior cuenta con tres botones distribuidos estratégicamente para obtener la mayor comodidad posible, además de un gatillo y una seta para controlar en todo momento la cámara.
Cuatro botones en la parte inferior emularán los botones de función de nuestro teclado, y una palanca de gases será el complemento perfecto para pulsar al acelerador.
Su instalación es muy sencilla, ya que cuenta con una conexión USB que tan solo tendremos que conectar a nuestro PC y esperar a que se autoconfigure. Para los que carezcan de este puerto también está dotado con una conexión directa al puerto de juegos.
Su precio es de 9.995 ptas.

Discos duros en Internet

¿Se ha quedado sin espacio libre en el disco duro? ¡Horror! Bueno, aquí está Juegos & Cía. para salvarnos la vida con este problemilla...

Desde que el mundo es mundo y los ordenadores cada vez piden más requisitos para funcionar, siempre se han dado soluciones que más o menos han convencidos a todos los *PCeros*.

Quedarse sin disco duro es uno de los mayores problemas que podemos encontrarnos, ya que existen dos posibles soluciones no muy alentadoras. La primera es deshacerse de algunos programas para liberar espacio y la segunda es hacernos con otro de mayor capacidad por una cantidad considerable de dinero.

Con la llegada de internet al hogar, nuestros discos duros rebosan información por todas partes que en algunos casos no nos es muy necesaria y que ocupa bastante tamaño. Pero gracias a la *Red de Redes* este problema se ha acabado.

¿Que necesitamos unos cuantos *megas* extras? No hay problema, con cualquiera de las páginas *web* que os presentamos, almacenar información en un disco duro virtual con capacidad *ilimitada* será *coser y cantar*.

El proceso habitual consiste en escribir la URL en nuestro navegador, por ejemplo www.eltirachinas.com y registrarnos para empezar a disfrutar de *megas* y *megas* gratuitos.

Al principio, no disponemos de una cantidad muy alta, pero con algunos *truquillos* podemos conseguir más. Principalmente estos se ganan a base de dar a conocer el portal a los amigos que, registrándose a su vez, nos consiguen más *megas* o recibiendo correos diarios con publicidad.

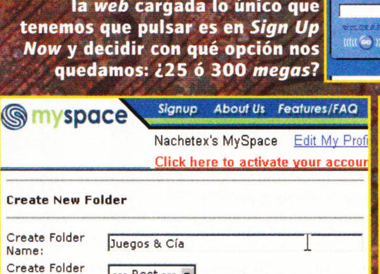
La forma de almacenar nuestra preciosa información en esos discos duros resulta del proceso inverso de *bajarnos* un archivo de internet a nuestro ordenador. Léase, nos conectamos a la página, ponemos nuestra clave y en ese momento aparecerá la información que tengamos salvada. Elegimos el archivo o carpeta deseada y con un *click* –o dos– ya estará copiada en el universo virtual.

Otras páginas ofrecen programas externos más sencillos de usar y con menos engorros. Si eres *uno de los nuestros* y te has sentido identificado con lo aquí expuesto, es recomendable que visites todas y cada una de las páginas para empezar a liberar información de vuestros achacosos discos duros reales. ¡Subirlo al *virtual*! que encima es gratis y no ocupa lugar...

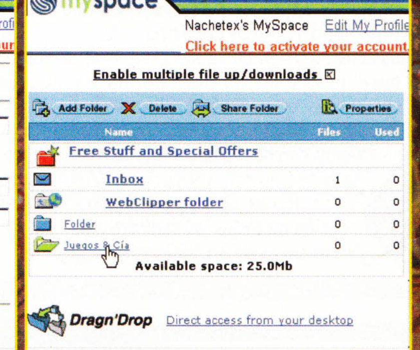
Nacho

WWW.MYSPACE.COM

Sorprende la cantidad de *megas* que podremos conseguir en www.myspace.com ya que a diferencia de muchas otras, aquí llegaremos a tener 300 *megas* desde el principio. Para registrarnos, nada más tener la *web* cargada lo único que tenemos que pulsar es en *Sign Up Now* y decidir con qué opción nos quedamos: ¿25 ó 300 *megas*?



Una vez registrados, la copia de información a nuestro disco virtual se realiza mediante la página *web*. Crear una carpeta es tan fácil como poner el nombre...



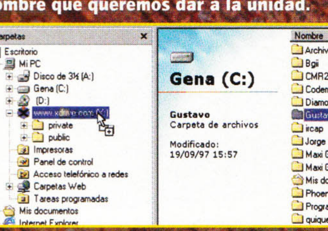
Una opción que nos *vendrá de perilla* es la conocida como *arrastrar y copiar* que es tan elemental como elegir el archivo, ponerlo encima de la carpeta y copiarlo...

WWW.FREESPACE.COM



Freespace es una de las páginas que más sencillas resultan de usar gracias a una aplicación que visualiza nuestro disco en internet como si de una unidad local más se tratara. Para conseguirlo, debemos seguir el proceso habitual: pulsar en *X:Drive* y elegir la forma en que bajaremos el archivo... ¡que es gratis!

Hecho esto y después de un *tocho* de palabras en inglés, seleccionamos el sistema operativo que tenemos y esperamos a que el programa se descargue. Una vez instalado, elegimos el nombre que queremos dar a la unidad.



Ahora, cada vez que queremos pasar un archivo estando conectados a internet, sólo tendremos que hacerlo de la manera normal: arrastrando el archivo a copiar a la unidad de nuestro disco duro virtual de 25 *megas*.





La página web del conocido programa de radio de la cadena Cope, El Tirachinas, también nos ofrece la posibilidad de contar con un disco duro de 50 *megas* de forma completamente gratuita.

Información de la cuenta

Nombre de usuario (login)	Nachete
Contraseña	*****
Confirmar contraseña	*****
Dirección de correo electrónico	ignacioh@hobbypres

Después de darnos de alta, sólo debemos conectarnos a la página *web* –que es la única forma de entrar en el disco duro–. Para ello es necesario nuestro nombre de usuario y la contraseña bendita.

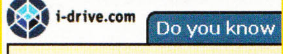
Así aparecerá esta pantallita que nos indica la cantidad de espacio libre que nos queda en nuestro disco virtual. Además, podemos ver el correo.

A la hora de subir o bajar un archivo tendremos que seleccionarlo en el escritorio y elegir la ubicación que tendrá en el disco virtual. Es un poco arcaíco pero 50 *megas* gratis se agradecen ¿no?

WWW.IDRIVE.COM



50 *megas* y todo tipo de facilidades es lo que nos ofrece www.idrive.com. Pulsando en *Sign up for a free account now*, entraremos directamente en la página de registro.



Después de haber escrito nuestros datos, debemos bajar la apliación necesaria.

Una vez instalada, ya podemos empezar a disfrutar de 50 *megas* gratuitos que se pueden ver aumentados en el futuro.



PCFÚTBOL 2001

El secreto del éxito

Otro año más y un nuevo «PC Fútbol» que apuntar a nuestro calendario particular... ¿Tanta constancia lo convertirá en el mejor?

Parece que fue ayer cuando el primer «PC Fútbol» salió a la venta. ¡Qué manager!, ¡qué diversión! Eso sí, el modo simulador dejaba bastante que desear...

Así ha ocurrido año tras año, pero por mucho empeño que haya puesto Dinamic Multimedia, aún no ha conseguido que ese modo funcione como tiene que funcionar. Este Diciembre parece que será el momento de hacer divertido un modo de juego que muchas personas exigen a gritos ya que la empresa española tiene en mehte una cosa muy distinta y que resulta de lo más interesante.



Y es que según las últimas informaciones recibidas de Dinamic, «PC Fútbol 2001», contará con un modo simulación completamente *on-line*. Esto implica el dejarnos de pegar contra una estúpida máquina para pasar a competir contra personas que ansían la gloria tanto como nosotros. Ganar puestos o perderlos dependerá de nuestras habilidades con el control del simulador. La famosa frase de los perdedores –"es que el PC me tiene manía"– deja de tener significado alguno.

Además, se está trabajando en la manera de compatibilizar todas las versiones de «PC Calcio» y «EuroLeague», para que puedan participar en la misma competición. «PC Fútbol 2001» cuenta con armas muy similares a su anterior versión versión pero propone el juego *on-line* como pricipal argumento de diversión y será este detalle el que consiga nuevos seguidores de la cultura *PC Fútbol*.

Por supuesto, el *manager* que tantos adeptos tiene seguirá vigente con sus opciones de *compra-venta* de jugadores y de emulación de presidente *facineroso*. Queda poco menos de un mes para saber cómo se las gastan nuestros amigos de Dinamic.

Nacho

Próximamente

European Super League Soccer

Virgin tiene previsto un título deportivo para Dreamcast, PC y PlayStation que cuenta con la licencia oficial de los principales equipos europeos del deporte rey.

Hemos podido probar una *beta* del juego y hasta que no nos llegue la versión final no podemos decir que estemos ante un juego que emule fielmente ese deporte. El principal *gazapo* que le hemos cazado es que Figo sigue en las filas del F.C. Barcelona en vez de en las del Real Madrid C.F. ¿Para eso pagan una licencia?



Visualmente no es para tirar cohetes, salvo por la caracterización de los jugadores que podemos señalarlos con el dedo cuando saltan al campo: ¡mira ese de ahí es Kluivert! Las animaciones son otro punto bastante logrado además de la equipación de todos los equipos, que cuentan con su uniforme oficial y con su publicidad. Pero por lo demás es bastante soso de ver.

Jugando detenidamente le hemos visto buenas *maneras* pero los porteros *cantan por soleares* y parece que la rutina del defensa que se recorre el campo entero y marca gol sirve de maravilla... ¡mal asunto si empezamos así! El mes que viene, con la versión final ya en nuestras zarpas, podremos ofrecer un análisis más exhaustivo de lo que nos vamos a encontrar en las tiendas con este «European Super League Soccer».



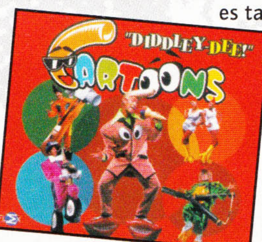


Tess, tele y música

¿Eres de los que no te pierdes un solo capítulo de ese culebrón de adolescentes llamado "Al salir de clase"? Pues entonces, seguro que sabes de qué estamos hablando si decimos: Tess. Ya puedes encontrar en las tiendas de discos su álbum de debut, "A nuestra edad", interpretado por los mismos chicos que en la serie de televisión dan vida al grupo del mismo nombre.

Cartoons, música de cómic

Ya está aquí el nuevo álbum de Cartoons, "Toontastic". El grupo danés, que ha conseguido convertir la música en un cómic a base de rock and roll, tupés y colorines, vuelve para darle marcha y brillantina a las Navidades. La vida es tan bella como el rockabilly, la moda un frenesí de frutas jugosas, la tristeza no existe, el cuerpo pide marcha. ¿Quién diría que Toonie, Shooter, Sponge, Buzz, Puddy y Boop vienen del frío, y que sus antepasados son los terribles vikingos?



AC/DC en directo



AC/DC actuará en directo en España el próximo mes de diciembre. La cita será los días 10 y 11 en el Palacio de Deportes de Madrid, y el 14 en el Palau Sant Jordi de Barcelona. Así que..., ya sabes, vete ahorrando unas pesetillas si no quieres perderte el concierto del único grupo de rock australiano que ha conseguido ponerle su nombre a una calle de una ciudad española (Leganés). La diversión y el rock más primitivo y acelerado están garantizados.

Ricky Martin cabalga de nuevo

Ricky Martin cabalga de nuevo, en esta ocasión con "Sound loaded". Más de lo mismo, ordeñando una fórmula que ha creado estilo: como muestra, desde la más reciente forma de entender la música de Carlos Vives, hasta el previsible Carlos Baute, pasando por el super-super-super-super Enrique Iglesias. Música pegadiza y bailable, con algo pop y algo latino, con estribillos para gritar a pleno pulmón en un estadio, y un chico cachas prestando su imagen. A ellas les encanta.



Grandes éxitos de Oasis

Entre escándalo y escándalo, y todo tipo de dimes y diretes, aparece en el mercado un nuevo disco de Oasis. Para estas Navidades tenemos un grandes éxitos; para que de una vez nos olvidemos de las peleas entre hermanos y regalemos lo que verdaderamente debiera importar: las canciones.

Más conciertos Movistar

La sexta edición de los conciertos MoviStar ya está en marcha. En esta ocasión contará con las actuaciones de La Oreja de Van Gogh, Estopa y El Canto del Loco; y los directos se celebrarán en Santa Cruz de Tenerife (25 de noviembre), Santiago de Compostela (30 de noviembre), Madrid (1 de diciembre) y Barcelona (2 de diciembre).



Mónica Naranjo, ¿actriz de cine?

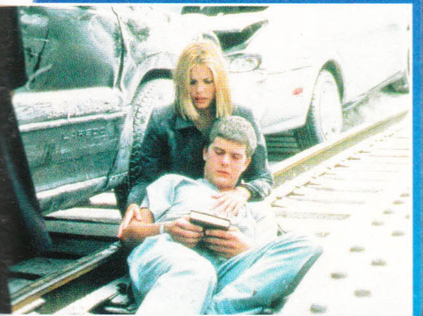
Mientras los fans de Mónica Naranjo discuten sobre si la cantante interpreta, o no, en play-back alguno de los temas en sus conciertos, ella sigue a lo suyo, dispuesta a convertirse en una diva internacional. Para conseguirlo está dispuesta, incluso, a convertirse en actriz y es muy posible que, en breve, participe en una producción financiada con dinero italiano. ¿Sobrevivirá a la experiencia?



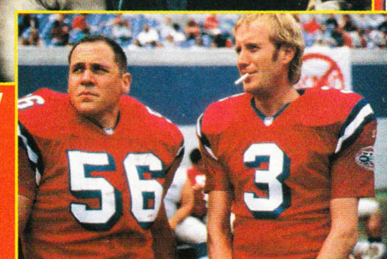
"The Skulls"

Una sociedad secreta muy peligrosa.

"The Skulls, sociedad secreta" utiliza el entorno de las organizaciones elitistas y privadas para, en clave de thriller, narrar una historia de angustias, rituales esotéricos, poder, influencias, dinero y asesinatos. Los seguidores del género, seguro que disfrutan con el misterio.







"Equipo a la fuerza"

Para los seguidores del fútbol americano

A los seguidores del fútbol americano les encantará "Equipo a la fuerza", una comedia que narra la historia de unas personas más o menos corrientes, convertidas en jugadores durante una semana para sustituir al equipo profesional de los Washington Sentinels, que se ha declarado en huelga. Si, por el contrario, eres fan del fútbol que se juega con el pie, "Equipo a la fuerza" te ofrece la posibilidad de reírte con bromas y patochadas. Valores añadidos del largometraje son las interpretaciones de Keanu Reeves y Gene Hackman, y la colección de chicos y chicas guapas que aparecen por la pantalla.



La celda



Scary Movie

Dame un susto por favor

Nada como el terror para pasar un rato divertido en el cine. Sólo hay que mirar la cartelera o las revistas especializadas para darse cuenta de que el ser humano está deseando que alguien le dé un buen susto. Psicópatas, demonios, exorcistas, magos, brujos, vampiros y todo tipo de engendros nos hielan la sangre de placer.

Al género de los que quitan el diablo del cuerpo, pertenece el todavía fresco reestreno, con más escenas y efectos especiales, de "El exorcista". Por el mismo camino y con el Anticristo de por medio, anda la otrora pequeña cosa Winona Ryder, que en "Poseídos" se las tiene tiesas con el mismísimo Satanás. Otra guapa, en este caso latina, Jennifer López, se mete en la mente de un psicópata. De la segunda parte de "Leyendas urbanas" poco hay que decir, para no desvelar el misterio, salvo que la piel de gallina está garantizada.



Poseídos

Y por si fuera poco, además del "Unbreakable" de Bruce Willis, pronto llegarán a las pantallas españolas, al menos, dos nuevas versiones de Drácula, el terrible vampiro chupasangre. Una está dirigida por el ya clásico Wes Craven, y otra interpretada por John Malkovich y Willem Dafoe. No obstante, si ya estás harto de que intenten meterte miedo siempre con los mismos trucos, te recomendamos "Scary Movie", una parodia desmadradísima del género.



"Almejas y mejillones" comedia a la española

"Almejas y mejillones" es la típica comedia a la española, género siempre agradecido para los bolsillos de los productores desde la época del "landismo". ¿La fórmula? Mézclese un puñado de actores conocidos (Jorge Sanz, Silke, Keticia Bredice, Loles León), chistes facilitos de entender (a ser posible con juegos de palabras zafios y/o que tengan que ver con el sexo), unos cuantos enredos (herencia directa del teatro de vodevil), chicas de buen ver (ahora, con la llegada del nuevo siglo, también son necesarios sus equivalentes masculinos), y la película tiene casi garantizada las risas y el éxito de taquilla.



Noticias

Las aventuras cinematográficas de Harry Potter

Ya tenemos a la vuelta de la esquina el estreno de las aventuras cinematográficas de Harry Potter. El próximo día 30 de noviembre se estrena en España la película basada en el primero de los libros sobre este personaje que escribiera la británica J.K. Rowling. El filme ha sido dirigido por Chris Columbus y los protas principales son Daniel Radcliffe, Rupert Grint y Emma Watson. Los libros de Harry Potter se han vendido a millones en países de medio mundo (en algunos, incluso, han sido censurados porque los protagonistas "tontean" con las fuerzas ocultas y la brujería), y han desmentido con hechos el, tan manido como rancio, tópico adulto de que "los jóvenes de hoy en día no leen".

La nueva peli de los Pokémon

"La Fuerza Uno" se titula la segunda entrega cinematográfica de los pokémon. Se estrenará en España para las Navidades, y en esta ocasión (¿a alguien le extraña?) los héroes tendrán que salvar la Tierra. También se prepara la invasión de nuevo material de merchandasing (¿a alguien le extraña?)

Vuelve Terminator

Ya está decidido. "Terminator 3", se rodará. Dicen las malas lenguas que el duro Schwarzenegger necesita otro éxito de taquilla para enderezar su carrera, y que por eso "vuelve a sus orígenes". Al parecer, el proyecto no parece haber despertado tanto interés como imaginaba el musculitos favorito de Hollywood, y ya ha recibido varias negativas para participar en él, tanto de actores como de directores (James Cameron le ha dado calabazas).

El aniversario de "E.T."

En breve se cumplirán veinte años del estreno de "E.T.", y Steven Spielberg está dispuesto a que no pase desapercibido. Para ello ha preparado una inédita versión de la película, con más metraje, remezcla de la banda sonora, más secuencias y efectos especiales... Bienvenido sea si sirve para volver a disfrutar del extraterrestre más feo y tierno de la historia del cine. La invasión publicitaria nos vendrá en la Primavera del 2001.

Textos: Santiago Erice

Las páginas del Lector

En los últimos 30 días, además de recibir miles de buenos dibujos, hemos descubierto el lanzamiento de una GameCube muy especial de Nintendo. ¡Ah! y disfrutar con la opinión de un lector sobre los PC y las consolas.

Pinceladas de imaginación

Ya no cabe ninguna duda, la mayoría de vosotros habéis nacido para esto del lienzo y el pincel. Y es que cada vez son más los dibujos que nos llegan a las pequeñas mesas de la redacción. Como sigáis así, dentro de poco nos vamos a forrar mercadeando con tanto retrato y bodegón videojueguil... –chiste–.

Este mes hemos seleccionado cuatro que nos han parecido especialmente interesantes..

Así, nos ha llamado la atención el que muestra a Ash y Pikachu decididos a conseguir un ejemplar de Juegos & Cía. cueste lo que cueste. Aunque, tampoco tiene desperdicio el retrato de los peluches guerreros de «Fur Fighters» que nos ha preparado Clara.

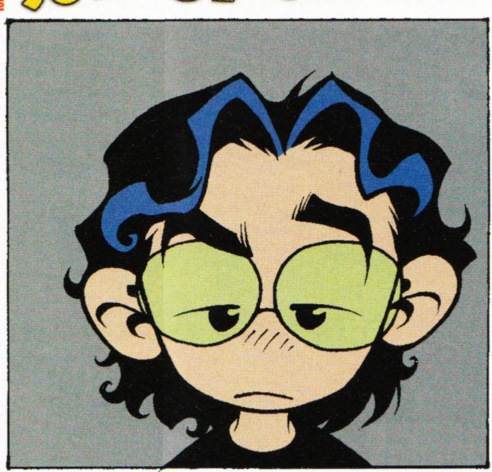
Eso sin mencionar el gran *trabuco* con el que Pablo nos ha sorprendido ¿será su forma de saludar a los *zombies*? Y no podía falta vuestra princesa guerrera favorita: Xena. Y es que después de tanto despliegue de genio, lo mejor es callar y mirar...

Silvia Jiménez (Lleida)

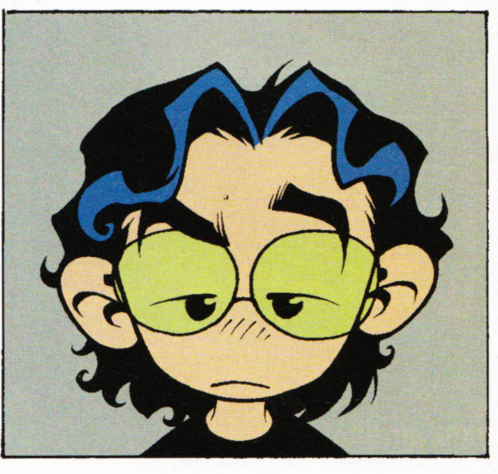


JOY Y STICK

Isidro+Roger













Llega GameCube Ice

Exclusiva Local



Nintendo está desarrollando un proyecto paralelo al de la GameCube normal apellidado *Ice* que estará destinado a satisfacer las necesidades de los usuarios más frioleros de Alaska y latitudes parecidas. Entre las diferencias que vamos a encontrar, la más evidente tiene que ver con su apariencia. Nintendo ha diseñado una carcasa extraordinariamente resistente con trozos de hielo puro de los mejores icebergs atlánticos. Pero si creéis que el único modo de jugar con ella será utilizando guantes de piel de Cetáceo Madagascariensis estáis equivocados: gracias a un sistema de calefacción muy sofisticado, los pad mantendrán siempre una temperatura constante y, aunque podemos regularla, resulta muy sorprendente la experiencia cuando echamos unas partiditas a títulos como «Fuego en las Palmas» o «Un añito en el Infierno». Otro de los aspectos innovadores es que la versión *Ice* tendrá un compartimento adjunto al lector del miniCD donde podremos meter nuestras latas de refrescos en las *partys* que organicemos en la orilla del lago Michigan. ¡Ah! y lo más curioso es que las tarjetas de memoria tienen forma de cubito de hielo y la información se borra si les da el sol o la temperatura sube de 20º. ¡Ansiosos estamos!

La opinión del mes



¿Consola y PC?

Hola amigos de Juegos & Cía. Me gustaría que supiérais que lo mejor que podemos hacer para jugar bien con todos los lanzamientos del mercado es tener un ordenador y... TODAS las consolas.

Y os preguntaréis ¿por qué tenemos que contemplar impotentes cómo salen maravillas *estilo* «Diablo II» para PC cuando casi todos tenemos consolas? ¿O porqué tengo que limitarme a mirar cómo los afortunados usuarios de Dreamcast juegan con maravillas como «Virtua Tennis»?

Las compañías tendrían que hacer todos los juegos para todas las máquinas y dejarse de versiones exclusivas porque al final nos damos cuenta de que no tenemos dinero para disfrutar de títulos que realmente merecen la pena.

¿La solución? comprarnos todo el mundo todas las consolas... aunque antes de hacerlo sería mejor recordar a las empresas el mal que nos hacen a los verdaderos jugadores.

En fin, creo que estoy defendiendo la unificación de plataformas y que todas sean un poquito PC... ¿pero será posible algún día que esto ocurra?

José Manuel Cerezo (Sevilla)

Las mejores imágenes de Navidad



La Navidad está a la vuelta de la esquina, y para celebrarlo qué mejor que felicitar a nuestros seres más queridos con una postal navideña.

Por eso desde la redacción, os animamos a que nos enviéis, lo antes posible, vuestros dibujos navideños sobre videojuegos. ¿Pero por qué ibais a hacerlo? Pues por una razón muy sencilla: en el próximo número de Juegos & Cía. vamos a publicar unas imágenes navideñas al uso entre las que estarán LOS MEJORES DIBUJOS que nos remitáis a la redacción.

Las bases son sencillas. El motivo deben ser los videojuegos, la Navidad y los buenos sentimientos propios de la epoca –no parece muy sano felicitar las fiestas con Claire disparando a un *zombie*– y sería deseable que los dibujos tengan un máximo de 16x10 cm. para que podamos publicarlos *como Dios manda* en una bonita composición.

¿El premio? Pues una gorra exclusiva de Juegos & Cía. para los seleccionados y el placer de ver como media España felicita a la otra media con un *peacho* de obra de arte nacida de nuestras manos. ¡A pintar!



Víctor Martín (Avila)





Directora
Cristina M. Fernández
Diseño y Autoedición
David Pereira (Jefe de Maquetación),
Carlos García
Redactor Jefe
José Luis Sanz
Redacción
Gustavo Bernaldo, Nacho Hernández
Secretaria de Redacción
Sonia Luengo
Colaboradores
Jorge Fernández, Santiago Erice



Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Director General
Carlos Pérez
Directora de Publicaciones
Mamen Perera
Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz
Director Comercial
Javier Tallón
Directora de Marketing
María Moro
Director de Producción
Julio Iglesias
Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: María José Olmedo
(Directora de Publicidad) mjolmedo@hobbypress.es
Diana Chicot (Coordinadora de Publicidad)
dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 -9ª Planta
28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
jcbaena@hobbypress.es
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Maria Luisa Cobian
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Miguel Vigil
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción
C/ Pedro Teixeira, 8 -5ª Planta
28020 Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Fax Redacción: 902 15 17 98
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/2
Fax Suscripciones: 902 12 04 47

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamerica, 1532 - 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: CADE, S. A. de C. V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. - Telf.: 531 10 91
Venezuela: Disconti, S. A. Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión
Avenida Gráfica Tel.: 91 680 20 03
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid.
Fotomecánica
Espacio y Punto

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
2/2001
Printed in Spain



HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER
Solicitado control OJD

Fiebre de mascotas

Primero fueron los Tamagotchis, después llegaron los Pokémon y ahora es el turno de Digimon. Bandai nos presenta una serie de figuras y juegos que harán las delicias de los *fans* más accérrimos a estos bichitos.

Patamon Pegasusmon



Patamon es uno de los Digimones más carismáticos. Su evolución es a Pegasusmon, personaje muy, muy potente pero sobre todo carismático. En el juguete que presentamos, la principal figura es Patamon que mediante una sencilla combinación evolutiva se convierte en Pegasusmon. Este último personaje despliega sus alas para combatir a todos sus enemigos.
Pon un *Digimon Paladín* en tu vida por sólo 2.500 ptas. Lo podremos encontrar en cualquier gran almacén, juguetería del centro de nuestra ciudad o fábrica de bichos mutantes.

Digivice



Bandai fue la precursora de la fiebre por las mascotas virtuales y con este Digivice realiza un guiño al famoso Tamagotchi –queridos y amados por todos–. Pero este pequeño aparato no es para nada una mascota virtual sino más bien un *minicoliseo* donde diferentes Digimones se *ponen las pilas* a base de ataques especiales y golpes.
Ocho *monstruitos* diferentes y varios colores de carcasa para elegir.
En cualquier tienda o gran almacén podremos comprarlos por unas 2.500 *cucas*. ¿Preparado para el combate de tu vida en el metro?

Digi Battle Card Game

Cuando no tengamos una PlayStation a mano o cualquiera de las figuras que acompañan esta página, lo mejor para *batallear* con los Digimones es hacerse con el juego de cartas oficialísimo.
48 cartas de tus Digimones favoritos a todo color, un *set* con las puntuaciones y 12 *cards* especiales con temas adicionales. Todo esto pondrá a prueba nuestros sentido a la hora de plantear las feroces luchas.
Mucha estrategia *Digimonesca* por un precio que ronda las 2.000 ptas. en cualquier superficie o juguetería...

Digimon Digivolging

El Digimon más monstruoso de todos aparece en escena con una figura de acción de gran calidad que proporciona mucha diversión a todo aquél que se atreva a *hacerse con ella*...
Digimon Digivolging sin desmontar, es una especie de dinosaurio de un tamaño considerable que chapotea en el agua si lo sumergimos –chiste–. Lo más importante de esta figura se encuentra en su interior ya que tendremos una especie de cuartel general para nuestros Digimones.
Cuesta 2.500 ptas. y se puede comprar en cualquier gran almacén... ¿o juguetería?

Greymon

Esta figura no cuenta con ninguna habilidad en especial pero es una de las más atractivas por ser el Digimon de un tal Tai.
Greymon es la cuarta evolución de Botamon, uno de los Digimones más carismáticos de todo el universo *Bichesco*.
A la venta en cualquier juguetería o gran superficie de nuestra ciudad por un precio que oscila las 600 ptas. ¿Ná más? Pues quién lo diría...



Bases en la pág 98.

GUÍA MICROMANÍA Nº1. 695Ptas.



GUÍA MICROMANÍA Nº2. 695Ptas.



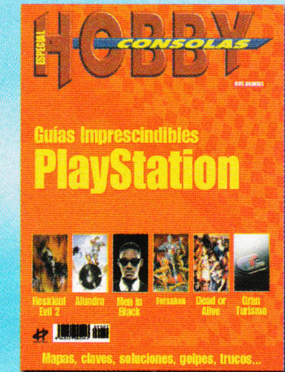
GUÍA MICROMANÍA Nº3. 695Ptas.



GUÍA NINTENDO Nº1. 795Ptas.



GUÍA PSX Nº2. 695Ptas.



TODAS TUS GUÍAS PARA TODOS TUS JUEGOS

GUÍA NINTENDO Nº2. 795Ptas.

GUÍA PSX Nº3. 695Ptas.

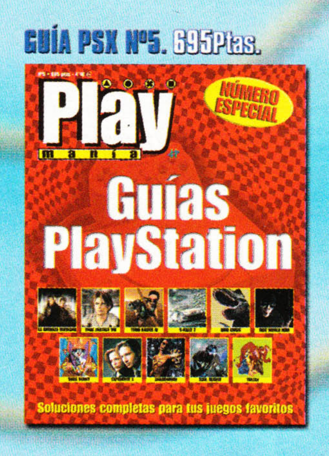
GUÍA NINTENDO Nº4. 795Ptas.



GUÍA PSX Nº6. 695Ptas.



GUÍA PSX Nº5. 695Ptas.



GUÍA PSX Nº4 + PLATINUM. 695Ptas.



Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de abajo, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Micromanía (Vol. 1), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Micromanía (Vol. 2), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Micromanía (Vol. 3), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4) + Guías Platinum, por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 5), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 6), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4), por 795 Ptas*

(*) Gastos de envío incluidos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma





Juegos & Cía. Sortea

Elige el sorteo (o los sorteos) que te interesen. Recorta y envíanos el cupón de participación original (no valen fotocopias) con tus datos a:
HOBBY PRESS S.A.
REVISTA JUEGOS & CÍA.
SORTEO...(escribe el nombre del sorteo en el que participas)
Apartado de correos 328
28100 Alcobendas Madrid.
Puedes participar en todos los sorteos que quieras pero recuerda que sólo valen los cupones de participación originales.

5 Juegos «Fuga de Monkey Island» para PC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

2 Mochilas «Dinosaurio»

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

3 Joystick+pad para PC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

5 Juegos «Chicken Run» para PSX

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

6 Juegos para PC y 6 sudaderas «Ground Control»

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

10 Juegos «Age of Empires Collector´s» para PC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

10 Juegos «Crimson Skies» para PC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

15 Juegos «Dos Vaqueros Chapuceros» para PC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

Trucos y página de los lectores Juegos & Cía

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

15 Juegos «Terror, Espanto y Pavor» para PC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

12 Figuras "Digimon Acción"

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

El mejor juego del mes Juegos & Cía

El mejor juego es: .... Sistema: ....
Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: .... Fecha de nacimiento: ....

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL MES DE SEPTIEMBRE

•CAMISETA "EL HOMBRE SIN SOMBRA" •Manuel Tarrío Cao (A Coruña) •Leval Lebrón Martínez (Alava) •Naroa Romo Goikoetxea (Alava) •Juan Antonio Delgado González (Albacete) •Eva Camacho Febrel (Alicante) •Antonio Miguel Gimeno Puche (Alicante) •Marc Maymó Aloy (Barcelona) •Jose Luis Dueñas Cámara (Burgos) •Rafael Gálvez Acosta (Cádiz) •Francisco Javier Pérez López (Cádiz) •Jaime Llanos Diez (La Rioja) •Roberto Rincón Merado (León) •Luis Bullido Miguel (Madrid) •Victor Manuel Aguado Frías (Madrid) •Juan José Silla Pérez (Madrid) •Oscar Bermúdez Solorzano (Madrid) •Juan Carlos Menéndez Sanz (Madrid) •Daniel Núñez López (Pontevedra) •Diego Francisco Castillo Pérez (Sevilla) •Juan Manuel Ramajo Falcón (Zamora) •Roberto Sanz Pérez (Madrid) •Susana Hernan gomez (Valladolid) •Jaime Rojo Rodríguez (Huelva) •Samuel Mazagón Gómez (Sevilla) •Ana Díaz de Andrés (Sevilla) •CAMISETA "VIB RIBBON" •Alberto Nieto del Campo (León) •CHALLENGE PAD PARA PLAYSTATION •Juan Antonio de los Santos Ramos (Madrid) •GORRA "PC ATLETISMO" •Jose Miguel Picazo Cabañero (Albacete) •Roberto Caldera Mancebo (Alicante) •Fátima García Argüelles (Asturias) •Jose Antonio Rodríguez Calzada (Cantabria) •Francisco Cámara Peña (Ciudad Real) •Manuel Obrero Piñero (Gerona) •Ignacio Carlos Sánchez Moreno (Granada) •Andrés Medina López (Granada) •Andrés Cartelumendi Iglesias (Guipúzcoa) •Irene Molina Fernández (Huelva) •Raúl Jiménez Vázquez (Huesca) •David Poyatos Ruiz (Jaén) •Ramón Amor Castro (La Coruña) •Roberto Plata Talavera (Madrid) •Jose Antonio Fernández Pérez (Málaga) •Jose Julián Martínez Lorente (Murcia) •Diego Fco. Castillo Pérez (Sevilla) •Eldia Alcaide Alonso (Tarragona) •Rosana Nieto García (Toledo) •Miguel Angel Abril Sobrino (Uceda) •Jose Ramón Terol Borras (Valencia) •Pedro Martín Gómez (Valencia) •Paulo Riesco Silva (Valladolid) •Aster Boto Novoa (Vizcaya) •GORRO "PCFÚTBOL 2000" •Levais Lebrón Martínez (Álava) •Jose Miguel Picazo Cabañero (Albacete) •Germán Gimeno Rico (Alicante) •Luis Jose Mas Candela (Alicante) •Javier Paya Pascual (Alicante) •César Alfonso González (Badajóz) •Andrés Pérez Terrasa (Baleares) •Francisco Javier Ruiz Flores (Cádiz) •Maxi Muriel Muñoz (Cádiz) •Paco Cebrero Romero (Córdoba) •Ignacio Carlos Sánchez Moreno (Granada) •Beatriz Navarro Artacho (Granada) •Héctor Molina Fernández (Huelva) •Sonia Rodríguez González (La Rioja) •Iván Alvarez García (León) •Javier Pacho Valdeón (León) •Pablo Díez Castro (León) •Luis García Guiral (Madrid) •Yolanda López del Cano (Madrid) •Daniel Pérez Gigorro (Madrid) •Mikel García Merino (Navarra) •Rafael Vázquez Sánchez (Valencia) •Esmeralda Blanco García (Valladolid) •Asier Larruzea Ortube (Vizcaya) •César Royo Gálvez (Zaragoza) •JUEGO "SIDNEY 2000" PARA PC •Jose Antonio Lanza Castillo (Badajóz) •Conchita Lona Navarro (Córdoba) •Jaime Llanos Díez (La Rioja) •Enric de la Hoxa Nolla (Tarragona) •Ekain Peña Echaniz (Vizcaya) •PAD PX 2500 PARA PLAYSTATION •Roberto Caldera Mancebo (Alicante) •Manuel Paez Marín (Almería) •Jose Abel Balera Martínez (Almería) •Jose Javier Mendez Álvarez (Asturias) •Pedro Hernández Domínguez (Badajóz) •Javier Altimira Hernández (Barcelona) •Ruben Güemes Barriuso (Burgos) •Juan Gaviño García (Cádiz) •Ignacio Carlos Sánchez Moreno (Granada) •Javier Ferreira Jiménez (Madrid) •TRACKBALL DE ORBIT PARA PC •Carlos Tello Pérez (Asturias) •María de Pablos Carrasco (Madrid) •TRIDENT PAD PARA N64 •Javier Argote Cañizares (Madrid) •Jose Luis Benítez Martín (Málaga) •TRIDENT PAD PRO GRIS PARA N64 •Aaron Rodríguez-Monllor (Alicante) •Elena Gallardo López (Madrid)

BASES DE PARTICIPACIÓN: 1- Podrán participar en los sorteos todos lectores de Juegos & Cía que envíen el cupón de participación a la dirección de la revista. 2- De entre todas las cartas recibidas para cada sorteo, se elegirán tantas como regalos se sorteen en cada concurso. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. 3- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 17 de noviembre de 2000 hasta el 16 de Diciembre de 2000. 4- La elección de los ganadores se realizará el 20 de Diciembre y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista. 5-Todos los sorteos quedan circunscritos al territorio nacional. 6- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. 7- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press y los organizadores de cada sorteo.